

Daniele Raineri
A IMPARARE
A DISEGNARE
IL FANTASY
Volume 1



IMPARARE
A DISEGNARE
IL FANTASY
Volume I

PREFAZIONE

Ei eccoci qui miei cari amici in un nuovo viaggio insieme. Come in ogni libro disegnato serbo la prima pagina sempre alla fine del lavoro, è ormai per me un piccolo ciò scaramantico, quasi per controbilanciarlo questo viaggio come una piccola vittoria, un obiettivo raggiunto.

Senza sempre alla continua ricerca di idee, spesso non ci dormo la notte per questo motivo, e dopo il bel successo del libro Guida al disegno fantasy, lanciato alcuni mesi fa su amazon, ho cercato di studiare un nuovo libro che contenesse qualcosa di ancora più iperurbano che potesse venire in aiuto ai ragazzi che si avvicinano al mondo del disegno e che amano soprattutto il mondo fantasy.

Questo nuovo volume farà parte di una collana di più volumi che arriveranno nel tempo, e in ognuno di questi potrete trovare tecniche ed approfondimenti sul disegno, e diversi personaggi da disegnare nel dettaglio di ogni parte anatomico. In questo primo libro vedremo i cani, i gatti, e gli stregoni.

A differenza dei libri precedenti, Insieme a disegnare il fantasy non è soltanto un manuale, ma il libro conterrà la storia di Caspar, un vecchio saggio appassionato di arti e di scienza, che per i suoi studi e per dare una svolta alla sua vita, si avventurerà nel fantastico mondo di Jovindri, incontrando nel suo cammino tantissimi personaggi che ruotano attorno ad una trama avvincente.

Questo nuovo progetto vede anche l'importantissimo contributo di Luca Pucci. Luca è un giornalista e un appassionato di fantasy, soprattutto nei giochi di carte collezionabili, ed è una storia curiosa perché ci siamo conosciuti dopo che preso alcuni miei libri sul disegno. Da allora siamo diventati amici on line, e data la mia bravura gli ho proposto di intervenire nel nuovo libro. Nasce da una nostra chiacchierata telefonica mentre andava al supermercato, l'idea di scrivere nel manuale una vera e propria storia. Spero apprezzerete i suoi scritti come li ho apprezzati io.

Ringrazio soprattutto Silvio Signore, che oltre ad essere un bravissimo traduttore, si è occupato di revisionare il libro controllandone i testi e applicando le varie correzioni con moltissima pazienza.

Infine, questo libro non nasce con l'appoggio di un editore, né da un solo contestato investito da qualcuno per supportarlo, è completamente auto pubblicato venendo fuori dalla costante passione. Ma va bene così, perché è una scelta, un'idea. Alcune idee falliscono, altre restano. L'importante è non smettere mai di avere idee.

Se avrete fatto dei disegni tramite l'aiuto di questo libro, e avrete piacere a farmeli vedere, potrete inviarmi alla mail: impararedisegnareifantasy@gmail.com

Ringrazialmi vi saluto e invito a disegnare.
Buon lavoro a tutti.

Daniela



Indice

PARTENZA	4
LA LINEA E IL CHIATOSCURO	6
DISEGNO DELLE PARTI DEL VISO:	
OCCHI, NASO, BOCCA	10
DISEGNO DEI CAPELLI	16
LE PROPORZIONI DEL VISO	18
LE OMBRE SUL VOLTO	30
DISEGNARE LE ESPRESSIONI	31
LA DIVISIONE DELLE TESTE	
E IL CANONE PROPORZIONALE	22
IL DISEGNO DEL BRACCIO	24
IL DISEGNO DELLA MANO	26
L'INCONTRO CON DRAIN	30
NANI: DESCRIZIONE	32
IL DISEGNO DEI MUSCOLI DELLA SCHIENA	34
DISEGNARE IL VOLTO DEI NANI	36
DISEGNARE IL BUSTO DEI NANI	40
DISEGNARE LA FIGURA INTERA DEI NANI	41
IL RACCONTO DI DRAIN	44
I MUSCOLI DELLE GAMBE	46
DISEGNARE LE FIGURE DINAMICHE	48
LO SCONTRO CON WALDRUFF IL GIGANTE	56
SCHEMA E ANATOMIA DEI GIGANTI	58
I GIGANTI: DESCRIZIONE	59
IL RACCONTO DEI GIGANTI	60
L'IMPORTANZA DEL VOLUME NEL VISO	62
PROSPETTI E INQUADRATURE DEL VISO	63
DISEGNARE IL MEZZOBUSTO DEI GIGANTI	64
DISEGNARE LA FIGURA INTERA DEI GIGANTI	66
LA FIGURA DINAMICA DEI GIGANTI	68
VERSO UNA NUOVA AVVENTURA	72
IL RACCONTO DI IADIF	74
STREGONI: DESCRIZIONE	76
SCHEMI DEL VISO DEGLI STREGONI	77
DISEGNARE IL VOLTO DEGLI STREGONI	78
DISEGNARE IL BUSTO DEGLI STREGONI	80
IL DISEGNO DEI VESTITI E IL PANNEGGIO	82
DISEGNARE IL CORPO INTERO DEGLI STREGONI	84
IMPARARE A DISEGNARE LA PROSPETTIVA	88
FINE	94

Così con un sacco sulla spalla e il mio libro dei disegni, mi incamminai per lasciare la città, per andare verso le valli montagnose. Lì avrei trovato il mio vecchio amico Drain, un nano discendente da uno delle più antiche stirpi antiche del tempo. Così il mio viaggio ha inizio.

Io sono Caspar, e sono il viandante.



LINEA, SEGNO E CHIAROSCURO



Ritorniamoci alla base di ogni buon disegno: è sempre una conoscenza della linea e del segno che si rispetta. Un bravo disegnatore lo si riconosce da una linea morbida, pulita, e sicura. Gli esercizi consigliati sono: la conoscenza della forma e di un soggetto modello che si potranno ottenere disegnando cerchi ed ellissi: il consiglio è quello di riempire pagine e pagine ogni giorno. Se nei vostri disegni vi accorgete di avere una linea ancora tremolante e spezzettata, continuate ad esercitarvi.



Anche disegnare linee dritte potrà essere di aiuto a chi riscontra un segno tremolante. Creare linee dritte precise, orizzontali o verticali, parallele o che si intersecano, è un buon allenamento per chi si trova alle prime armi.



Una volta presa confidenza con la linea, potrete iniziare a studiare il chiaroscuro.

Questo è il periodo che ci serve per dare volume ai nostri lavori. Con volume intendiamo una dimensione che andiamo a creare nei nostri disegni, affinché questi possano sembrare più realistici. Considerate che la conoscenza del chiaroscuro è data soprattutto dal giusto rapporto luce e ombra che andiamo a realizzare. Il chiaroscuro può essere realizzato con linee chiare o scure, a seconda della profondità del segno che vi interessa. Anche qui, riempite pagine e pagine di esercizi, con il consiglio di lavorare su forme molto semplici, per non perdere molto tempo. Può essere realizzato inclinando la matita per ottenere un segno piatto e cupo. Es1, oppure alternando dei tratteggi paralleli con le singole linee Es2.



STUDIO DALLA FORMA SEMPLICE

Dopo aver visto l'aspetto della linea e del chiaroscuro, veniamo ad un altro aspetto fondamentale del disegno, lo studio della forma. Il più grande dilemma che attanaglia gli appassionati alle prime armi, è quello di doversi affidare alle regole, senza riuscire a creare qualcosa con la propria fantasia. Questo succede perché non si è allenati a svilupparla.

Solo con un costante esercizio al reverse l'uso delle forme semplici, la conoscenza del segno e delle proporzioni, potremo creare un disegno funzionale. Nelle pagine successive affronteremo il problema delle proporzioni del personaggio, così da provare a memorizzare il suo schema.

Riordiniamoci però la copia di un disegno all'inizio del nostro percorso grafico, è comunque un aspetto fondamentale per iniziare a comprendere le forme, ciò che consigliamo, è di non lasciare che il nostro lavoro dipenda da soli disegni copiati. Un costante esercizio tra copia e inventiva è il giusto compromesso per accrescersi. Negli esempi grafici vediamo dunque, l'importanza di partire da forme basilari per costruire la figura, applicando un chiaroscuro tratteggiato (cd), o con solature e colori arrivando ad una realizzazione completa (cd).

Prova a ricopiare questo personaggio ed esercitati con il chiaroscuro e la forma cercando di avvicinarti quanto più possibile a questo concetto.





Con delle forme semplici orientiamoci sulla forma che vorremo dare al nostro albero.

Proviamo a realizzare un disegno concentrandoci sul chiaroscuro. Partiamo realizzando prima di tutto la base del nostro disegno. In questo caso useremo come soggetto un albero con una forma non troppo elaborata. Disegniamo il tronco e alcuni rami come vediamo nell'esempio.



A questo punto procediamo con la definizione cercando di realizzare la base finale del nostro disegno con linee pulite. Una volta fatto questo procederemo al lavoro di chiaroscuro.



Quando avremo realizzato la prima parte di chiaroscuro rifaremo lo stesso processo questa volta scurendo un po' di più.



In questo caso vi consigliamo un lapis 4b. Procediamo come vediamo nell'esempio: nel dare una base posiamo di chiaroscuro considerando una fonte di luce che arriva, e un'ombra che si riflette, in questo caso possiamo vedere che la luce arriva dall'iniziale, quindi tutta la parte opposta sarà ombreggiata.



Nell'esempio finale concluderemo una terza velatura inserendo questa volta anche dei piccoli dettagli più minuziosi: piccole linee e tratteggi che renderanno più caratteristico e funzionale il nostro disegno. Un buon chiaroscuro è alla base di ogni disegno funzionale, soffermatevi moltissimo quando sull'esercizio. Il vostro lapis diverrà per certi versi, diventare il vostro migliore amico.

DISEGNO DELL'OCCHIO



Vediamo adesso lo schema per disegnare l'occhio. Partiamo con due forme rettangolari uguali: la prima segna la porzione dell'upper eyelid, nella seconda la forma del nostro occhio.



Ritocciamo di nuovo, togliendo le parti che non ci servono e ne aggiungiamo altre per eliminare i segni di grafite.

A questo punto marchiamo con tratti più scuri il contorno dell'occhio, e con tratti più leggeri il contorno dell'upper eyelid. Lasciate un po' di spazio tra il contorno dell'occhio e quello dell'upper eyelid, per essere un trucco valido per rappresentare una fonte di luce che riflette sulla sclera.



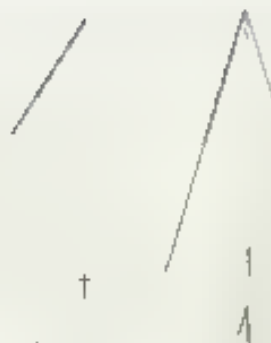
Ora procediamo con la definizione marcando con un segno abbastanza denso e scuro il contorno dell'occhio, e con tratti più leggeri il contorno dell'upper eyelid. Aggiungete tutti quei tratti dell'upper eyelid che possono essere delle rughe, o piccole linee che danno definizione al nostro disegno.



Con la matita marcata per generare delle volute di chiocciola, marciamo e dettagliamo tutta la parte interna del nostro occhio come vediamo: il nostro occhio, sempre il nostro occhio, che abbiamo marciato e pulito, che abbiamo marciato di nuovo, senza creare macchie, perché nel lavoro. Un altro punto importante sarà quello di creare dei punti scuri, tra la sclera e l'iris, e la linea nera che attraversa il nostro occhio fra le due parti. Per questo gioco cerchiamo di avvicinare quanto più possibile a questo esempio.

DISEGNO DEL NASO

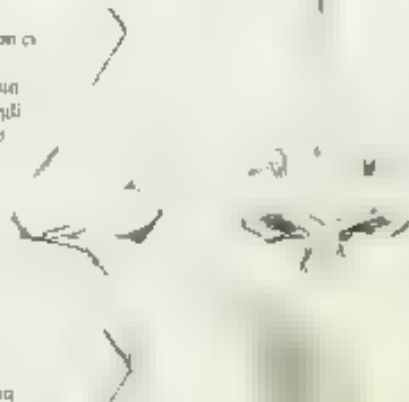
Il disegno del naso rispetto ad altre forme è piuttosto semplice. In questo caso procediamo disegnando un triangolo invertendo la parte superiore dello stesso alle tre tappe dell'occhio solo che questa volta scenderanno la metà verticale.



Prima di altre disegniamo la forma del naso. Atteniamoci alla forma del triangolo. La prima volta la forma del naso nasce così:



Cancelliamo le linee di costruzione che non ci servono più e in questo modo abbiamo definito la parte superiore del naso. Cerchiamo di esprimere un segno preciso, pulito e non pendoloso negli angoli, ma arrotondando il più possibile le forme affinché possano risultare morbide.



Una volta ottenuta la forma, procediamo con le sfumature di chiaroscuro. Valutate sempre l'aspetto luce-ombra: quindi se da una parte arriva la luce, dall'altra parte disapparerà una volta nell'ombra.

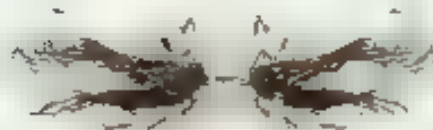
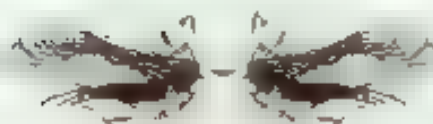
Quando lavorate lo sfondo non meglio più avanti procedete dell'ombra che si riflette nel viso.



RIFERIMENTI PER DISEGNARE GLI OCCHI

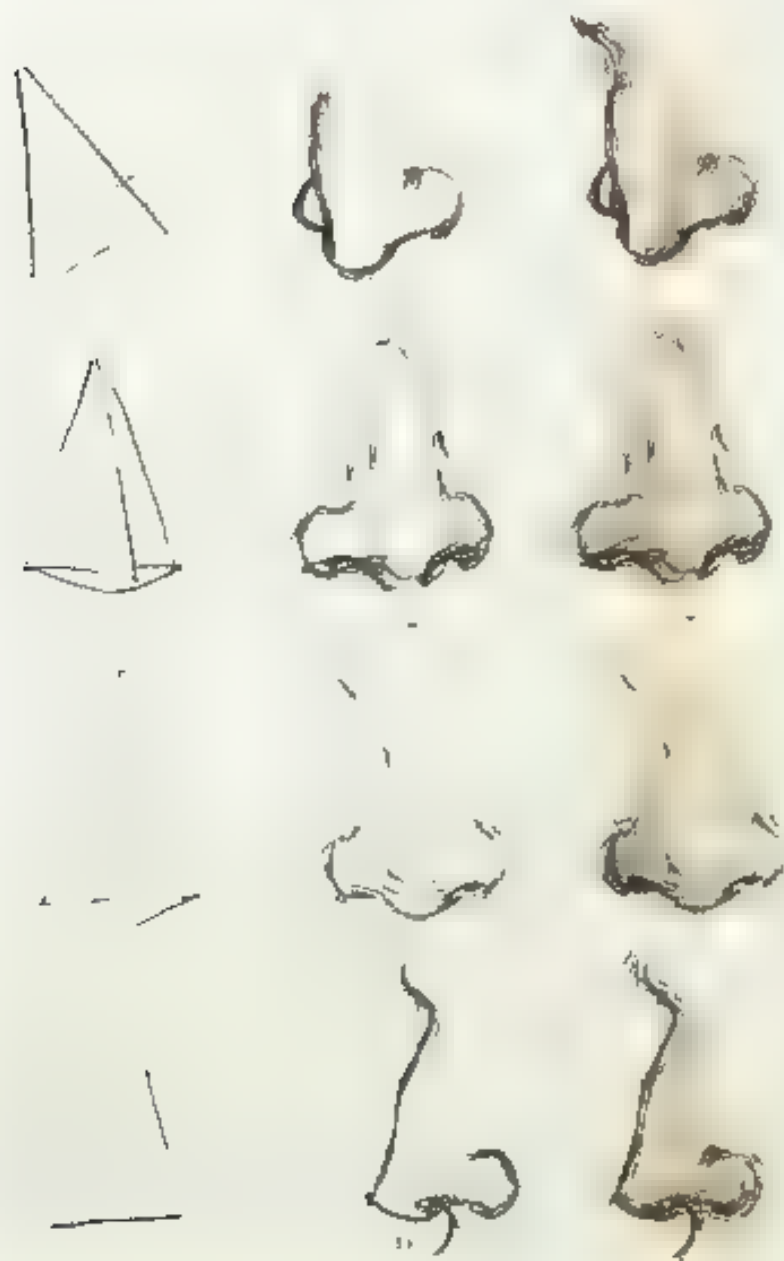
In questo capitolo, i ragazzi devono seguire un'idea di come gli occhi si possono effettivamente disegnare, del tipo che si possono ottenere a uno schizzo, ma non una linea da tracciare definitiva. Provate a riprodurre alcuni schizzi, togliendo anche il tratto in esaltato, molti. Ripetete gli schizzi, perché si formano nuove abitudini, perché siano una delle parti più importanti di un'opera d'arte.





In que-
sta pagina
troverete
di più
informazioni
e contatti.

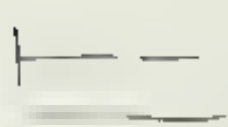
Disegno del naso e della bocca



sempre sul disegno della testa.
 Profondità minima, per una forma
 di base rettilineo-angolare, non sim-
 metrica nel vertice superiore.

Procediamo con la definizione
 dell'angolo per ogni una por-
 zione delle labbra, ritenendo il de-
 cimo come la distanza di mezzo mil-
 limetro, quando il vertice sia

non lontano di cinque e in un al-
 tura di millimetri. Seguiamo il
 disegno con un rettilineo più
 che lungo, ma che non sia
 alto che lo quadruplo.



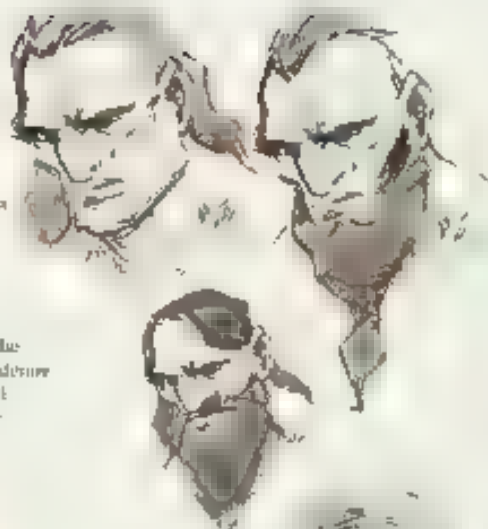
DISEGNARE I CAPELLI

Quando ti eserciti nel disegno dei capelli, non soffermarti non solo sul lato grafico, ma valuta sempre il "fattore".

Che tipo di personaggio stai rappresentando? Se un protagonista o un personaggio

simpatizza l'oscura signora delle tenebre, o un finto "buono" di cui si nutre, o un vero cattivo, il risultato

considera l'età del tuo personaggio, perché per renderlo convincente si dovranno considerare elementi come statura, età, e particolare laologia di capelli per rendere più concreto il character.



Nei disegni che vediamo, le linee indicano le curve dei capelli che partendo da una zona principale scendono e trovano movimento adattandosi alla testa. C'era sempre da usare il disegno "schematico" basandosi sulla struttura del capo.



Negli esempi in basso, lasciando degli spazi di luce tra i capelli, potrai ottenere un effetto realistico nelle ciocche. Realizza diverse esercitazioni basandoti a questa semplice regola: più spazio, più movimento, più realismo.



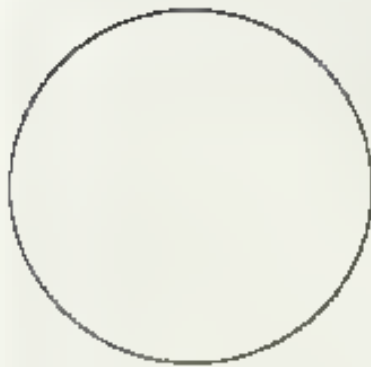
Se il tuo modello non ti può comprendere il tuo lavoro, di cose da fare nei capelli non puoi vedere che i capelli stessi si muovono, non si alzano, non si abbassano.

Sopra: alcuni ritratti per disegnare i volti. Il primo punto come vediamo nell'Es. 1 è quello di comprendere i volti in termini della testa dei personaggi.
 La seconda sia quella di notare i tipi di volti sulla testa e da essi inteso di portare le linee che li caratterizzano meglio.
 In più, se c'è un tipo di volto come il procedimento elementare si sviluppa una volta che abbiamo ottenuto l'insieme delle linee che costituiscono il volto per darne risalto, e distinguere ogni carattere.

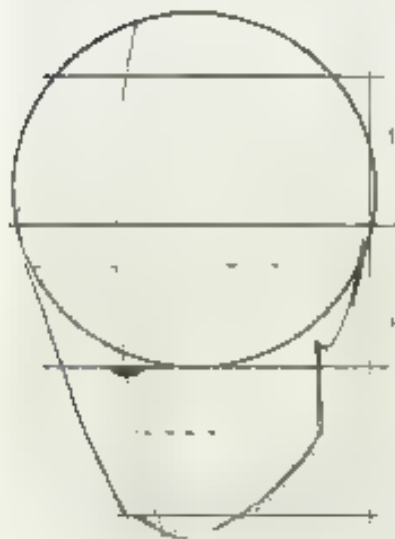


LE PROPORZIONI DEL VOLTO

Arriviamo dunque alle proporzioni del viso, un punto chiave per riuscire a disegnare un volto. Seguiamo passo passo questo esercizio per provare a disegnare il viso di uno sregone. Parliamo da un cervello. Fate il maso, si spaziano un cervello più spesso possibile, dunque non ovali o ellissi, perché sarà fondamentale per avere una buona forma della testa.



A questo punto proviamo in questo modo: pensate tanto da voler disegnare il viso di un maso di 3-4 dividendo la linea che divide il volto leggermente sul la sinistra, affinché possa evidenziarsi la scorta in prospettiva. È come un esempio nell'ante la maschera del personaggio, per completare la figura del viso.



Adesso che avete in mente quello che vi

è parso, se il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

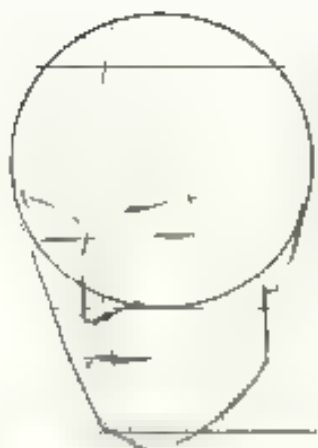
non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso

non è sregone, il maso



Iniziamo con l'osservare la foto. Osserviamo bene che il
naso non è grande, disegniamolo più vicino al naso
e in basso, osservando gli schemi che abbiamo visto
nella pagina precedente, cerchiamo di caratterizzare sempre
più il viso in questo modo e cerchiamo di essere più
possibili di caratterizzare il viso, ad esempio, cerchiamo
di disegnare il naso, il naso è molto largo e il viso è largo
può sembrare un altro tipo di viso, ma in ogni caso

ella conta, in tutti gli altri casi, le linee che si osservano, e nel caso, in ogni
del caso, una volta che si ha fatto il disegno, si può osservare
anche le forme dei capelli, ma più che un tipo di capelli, si può osservare
l'espressione della testa, e anche delle diverse parti del viso, il modo
in cui si muove, e anche gli esempi di altri in questo caso.



una volta che si ha fatto il disegno, si può osservare
che le linee che si osservano, e nel caso, in ogni
del caso, una volta che si ha fatto il disegno, si può osservare
anche le forme dei capelli, ma più che un tipo di capelli, si può osservare
l'espressione della testa, e anche delle diverse parti del viso, il modo
in cui si muove, e anche gli esempi di altri in questo caso.

DISEGNARE L'ESPRESSIONI

Il segreto dietro le espressioni dei personaggi non è un aspetto più o meno drammatico. Fondamentalmente d'ora aver compreso la regola del disegno del volto, per ottenere delle espressioni efficaci ci basterà muovere alcune parti della fisionomia affinché il nostro personaggio riveli il più espressivo possibile.

Nell'espressione infelice di questo maschio, ci basterà incurvare dal basso verso l'alto le sopracciglia, ed incurvare verso il basso la bocca. Ricordate che l'espressione del vostro personaggio renderà anche più convincente.



In un'espressione di felicità il gioco sarà il contrario. Quindi incurvate un bel sorriso verso l'alto e vedrete che il vostro personaggio avrà un tono già più contento.



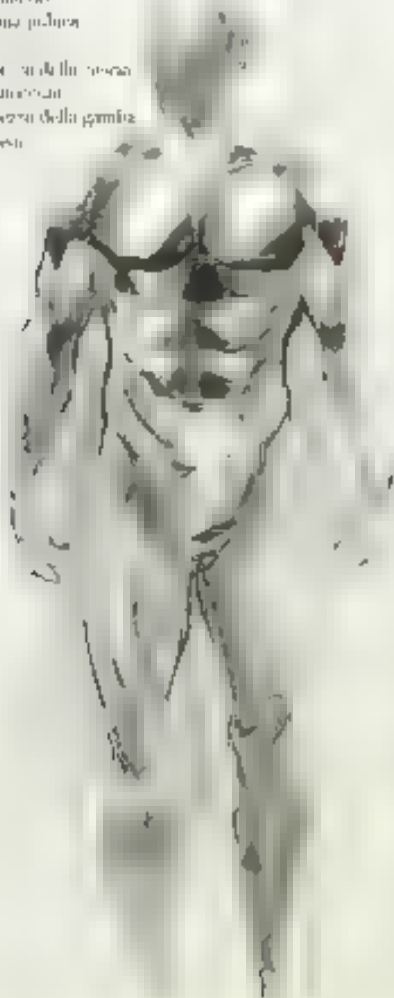
In un'espressione di tristezza, il portamento di un sorriso capovolto che tenderà verso il basso con lo stesso gioco della bocca che sarà incurvata verso il basso in base alla tensione del vostro volto disegnato, anche le rughe e le pieghe del viso potranno cambiare direzione. soprattutto in un'espressione molto rabbiosa. L'unica cosa che non cambia in tal altera è l'altezza del naso, quello rimane sempre lì, o se per caso conoscete qualcuno con il naso di marachina, ma di qualche dito che quel qualcuno avrà un piccolo problema.

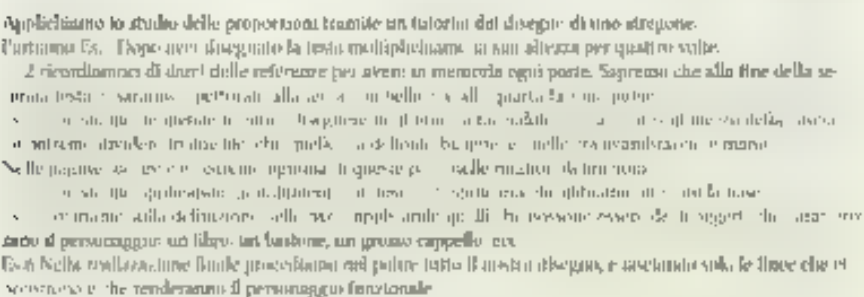
1. LA DIVISIONE DELLE TESTE E IL CANONE PROPORZIONALE

Il canone analitico è l'aspetto più rappresentativo di ogni personaggio disegnato. Il suo scopo consiste nel prendere la misura della testa applicandola per sito e di poi ritrarre la figura spazialmente, senza alcun errore, che sufficientemente un personaggio è certamente perfetto proprio sostanzialmente. prendete, così, un esempio, determinate, al momento, pure, come e avere un pre-mondo, quello d'acuto per la corporeità e il più sottile, quando, cercate un volto più o la testa nuda, come i dettamenti questi misure.

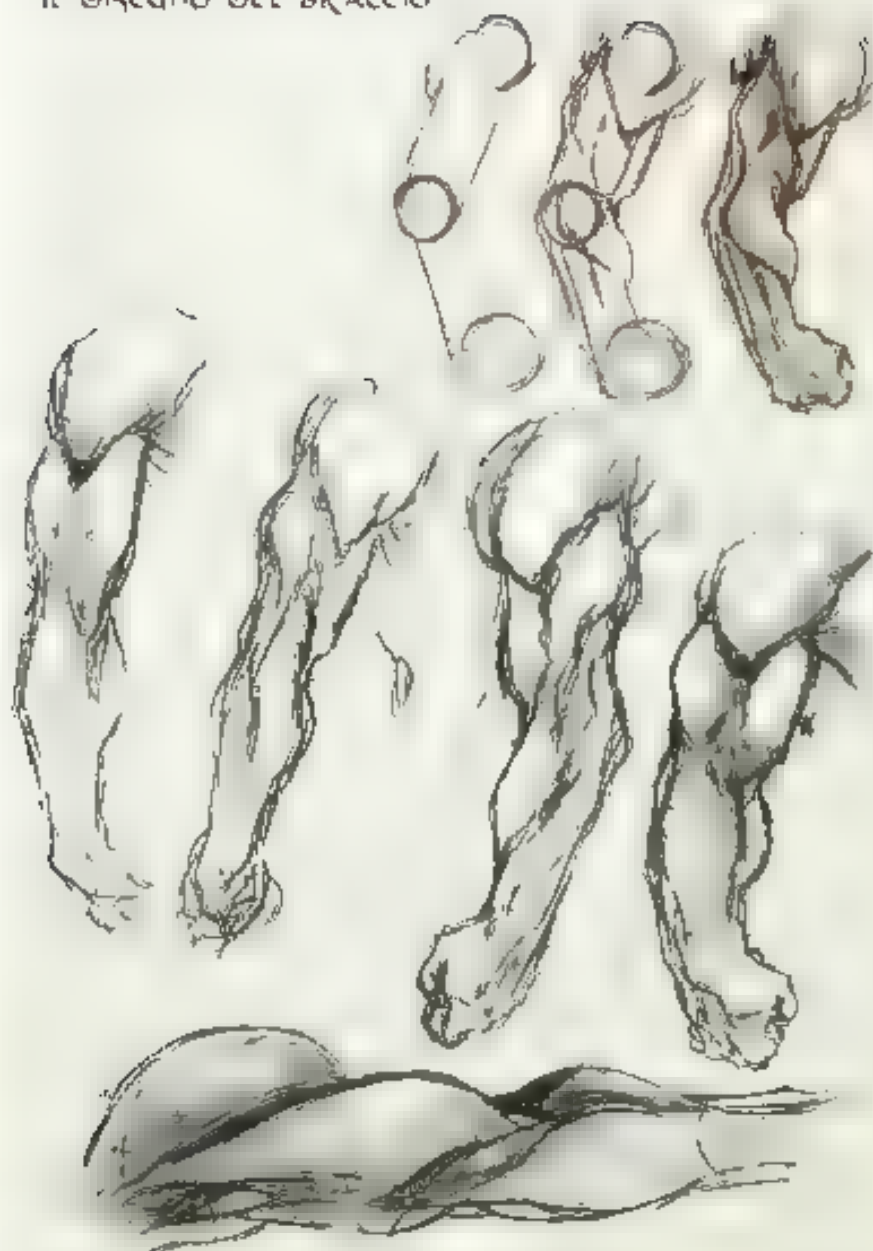
1 testa
3 pettorali
4 ombelico
4 zona pubica

7 misura della testa
6 pettorali
misura della gamba
4 piedi





il disegno del braccio





Negli esempi vediamo come costruiamo un braccio allungando a quella che sono i principali muscoli da disegnare. Quindi l'articolazione realizzando il disegno del secondo 11, che andrà ad allungarsi unendo l'articolazione tra il cingolo e il braccio. Realizziamo quindi il bicipite nella parte interna laterale destra e il cingolo sulla sinistra (2-3). Questi due muscoli arriveranno a comporre la prima metà del nostro braccio. Nella seconda parte si mette un ramo di ambrascio e in un secondo momento in fossa cubitale (4) che si trova tra bicipite e muscolo brachioradiale, e successivamente partono i tendini del muscolo brachioradiale. In un secondo momento si divide in due tendini che giungono al polso: quello del brachioradiale (5) nella parte esterna, e quello del flessore radiale del carpo nella parte interna (6). Non dimentichiamo anche il pronatore rotondo (7) nella realizzazione grafica, che si trova proprio sopra il flessore del carpo. Questi cinque muscoli rappresentano tutta la parte anteriore dell'avambraccio. Nella parte posteriore si costruisce la parte posteriore delle dita (8) che giungeranno al polso. Permettendo di realizzare il braccio.



1 Disegno della mano

La mano è uno degli elementi più complessi da disegnare che si trovi in natura. Se si vuole che il disegno espressive una delle sue varie manifestazioni, occorre prima di tutto aver capito le componenti anatomiche della mano. Il disegno della mano non si fa solo a vista, ma si appoggia sempre su una conoscenza della struttura ossea e muscolare della mano, della sua articolazione polsare, delle ossa della polsare, dei tendini e dei muscoli che agiscono su ogni osso.

Nella parte superiore della pagina, nella destra, si vede la mano destra di un disegnatore, che sta disegnando la mano sinistra. La mano destra è in una posizione di riposo, con le dita leggermente curve. La mano sinistra è in una posizione di lavoro, con le dita allungate e la polsare in una posizione di tensione. La mano sinistra è disegnata con linee più scure e più definite, mentre la mano destra è disegnata con linee più leggere e più sfumate.

Nella pagina accanto, si vede la mano sinistra di un disegnatore, che sta disegnando la mano destra.



Vediamo la differenza grafica nella realizzazione delle mani di diversi personaggi: nel primo esempio quindi la mano di un nano, che risulterà più tozza, piccola ma robusta.

Nel secondo esempio, quella di uno si reggine che risulterà con dita più lunghe ed un corpo più snello.

Nel terzo esempio, quella di un gigante, che risulterà essere grossa in tutte le sue forme.



Ricordiamoci sempre che l'aspetto delle mani nella rappresentazione dei personaggi è fondamentale perché le mani raccontano molto di noi, e sarà importante valorizzarle al meglio per far sì che il personaggio esca credibile.



Realizzazione in ceramica della teca
del membro all'estremità destra di
dritto

Adesso più realistico nel disegno
in scultura per la veduta di
di la zona del golfino

Prova di disegno (disegno) per
la vista di la zona del golfino





INCONTRO CON ORA N

È una mattinata fredda. Il verde della conica è ormai alla base spalle. Ora c'è solo il grigio delle nevi e delle montagne. Dopo giorni di viaggio arrivo finalmente davanti la grande casa di Orain, dentro la caverna. Almeno diventa isolata: una nevetta sembra coprirle. Ho girato all'indietro una grande frasca per riflettere alle spalle:

«Caspar? Vercia culpa? Guida Orain. Come non riconoscere la forte stretta dei miei,

Allora sei l'ho fatto? Saggiamente peccando la barba con le mani.

E vuoi un bagno? Il bagno freddo della tua città è servito per rivitalizzare, e finalmente senti qui.

Ma certo, già si è fatto che tu sia arrivato vivo e in buona vista? Vieni, mangiamo nella tua casa.

Su potrebbe dire che le torture dei miei non sono tra i luoghi più sanguinosi, nella casa di Orain ci trovavo teste di morti appesi, amici, e soprattutto formaggio. Tantissimi formaggi.

Secondo Orain come uno dei più valorosi combattenti che lo stesie ricordavo, centinaia di uchi e galles hanno fatto una breccia fino per mezzo della sua casa. Dopo pochi ore ci trovavo intorno alla sua tavola, che ha condiviso con persone da ogni parte.

E dimmi Amica mia, cosa ti piace di più? Mi dice stupendo le fatto di chi aveva nascosto di sera fatto al suo.

Il bagno che possa probabilmente. A volte senza l'incendio di bagno di cambiare, così probabilmente paragona la casa di cambiare giustamente.

Così, dunque da vendere molto più, dunque da vendere, e in fondo è quello che sta ora.

E tu? Delle tue avventure? Delle tue pene e gli scontri, delle battaglie? Raccontami!

Ma di quelle battaglie che ora Caspar, ma le battaglie che ora Caspar, ma le battaglie che ora Caspar, ma le battaglie che ora Caspar.

Formaggio? E da quando ti sei dedicato a questa passione?

E mi ha fatto storie, una storia, una storia. Ma se vuoi te la racconto.

Ma certo, sono qui per questo. Ah, ti dispiacerebbe se invece la racconto, apponendo qualche scetticismo sul mio libro del giorno?

Finì pure anche ora, finì pure. Ebbene, accade tutto un paio di anni fa, una legione di uchi aveva assediato le torri di mio cugino Thirion. Ho sentito tutta la resistenza disastrosa, molti uchi sono stati uccisi e poi, con una vera e propria, ricordo ancora la loro testa schiacciata via dal corpo e volare in aria, e l'immagine di carne putrida e feroce nei miei occhi. E ora, quella battaglia dopo un'incassante giornata finalmente fu vinta. Alcuni cadaveri, altri giurano.

Caspar? Sembra un'avvincente storia, ma... cosa c'entra tutto ciò con i formaggi?

Se non mi hai fatto storie perché non vi bene. Ritrovo precisamente quell'istante, come dimenticavo. Avevo scaricato qualche uchi da terra che reggeva sulle spalle, e vedendo su una faccia, aggiungevo con indifferenza e disprezzo i cadaveri putridi e sanguinosi degli uchi morti. Poi d'un tratto, in quel

C'è? Qui c'è con estrema curiosità.

La luce del sole. Ohorion. Ah, come dimenticare Ohorion, uno delle più travolgenti donne nane che avessi mai incontrato.

Se la descrivo in questo posto deve essere davvero meravigliosa, a quel punto (il fatto è quello) ne parli.

Così, aveva una dolcezza, che donna, che donna pensata, e che bello fatto e lacerante aggiunge la natura.

«L'ho...»

Per una figura per le tue, ma un'immagine disastrosa, ma una figura così diversa da Esharun, un tipo di natura che il meglio di una battaglia non sta nel tuo cadavere, e sicuramente di più che accadrà, perché ho schiacciato la mia testa contro una sua spalla.

E poi qualcosa d'amore inconfondibile.

Così, soltanto che Ohorion non ha perso bene, sono stati soltanto sentendomi dire d'essere un tipo violento, da una parte.

«L'ho...»

Così, che mi sentiva inconfondibile e con il suo aiuto che soffriva per amore.

Sembra storia Orain, una storia. Però, una volta ancora, tutto questo che ci ha fatto con i formaggi.

Perché non c'è un Thirion in un posto, ma dove che non c'è un Thirion, almeno una la voce, e invece i formaggi.

Però io non vedo perché qui Orain.

Perché in questa tua immagine ti giuravo allora.

Come hai a fare i formaggi se non hai la voce?

E chi ha detto che i formaggi sono fatti dal latte di vacca? I formaggi che ho mangiato vengono dal latte di vacca.

Raffini: intanto quei pazzi madjar che vi sono qui nelle montagne?

Salto: Mente bestia e fottuto per il latte e la peccatura.

In quel momento il cane dormiva non se lo ricordava bene.

Ma quando si svegliò, aspettando un pensiero, se l'obbediva di seguirlo proprio per cultura, venendo.

Il cane, però, che gli si avvicinava, si era però già deciso da parte di lui.

Non, non credo, siamo particolari, venendo. Invece il vecchio, invece, ma ha chiesto di occupare un antica pietra.

Ma il fatto certo, ma il fatto che il cane, che ha chiesto di occupare questo forziere.

Il cane, ma non tranquillo, quello non è un problema.

Adi: Sei proprio sicuro che non sia un problema?

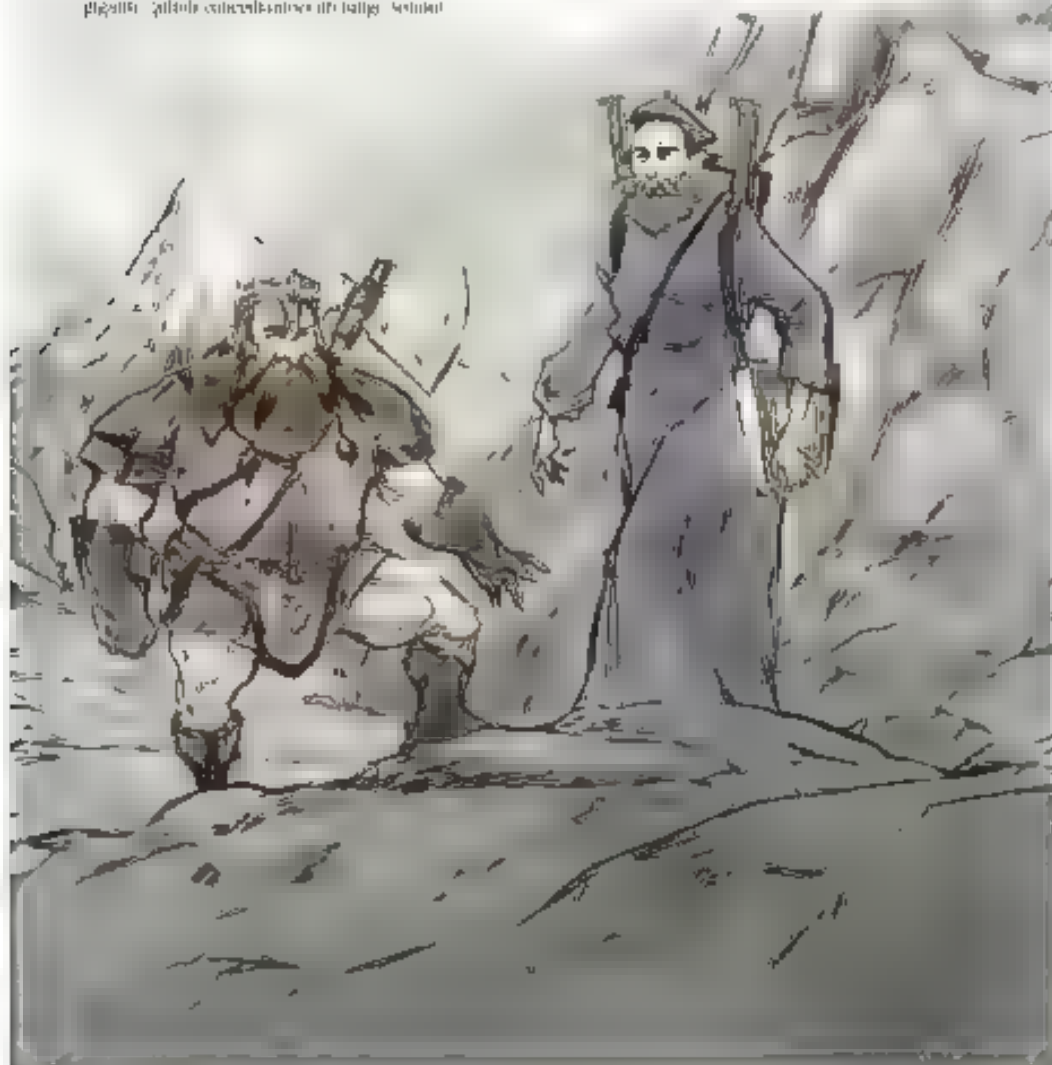
Ma se non ti preoccupare, non tranquillo se sai come pensarlo. L'importante è che non siano loro a pensare te.

A volte come un buon modo per ricordare il mio libro di disegni una nuova storia, ho sempre sognato di poter am-

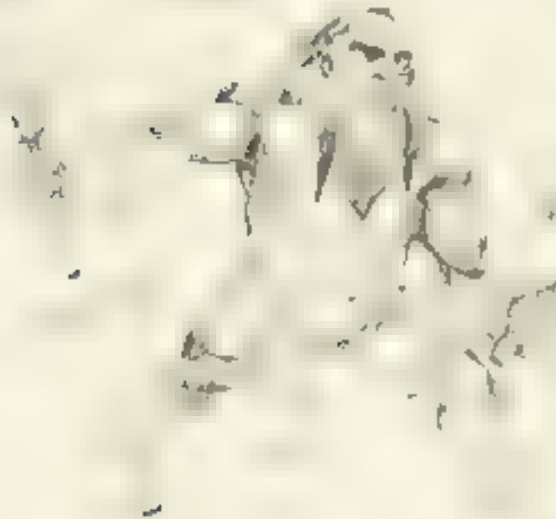
mirare un gigante da vicino.

Teddy: Oggi. Allora partecipo domani all'alta, ancora molto strada da fare prima di arrivare nelle terre dei

giganti. Allora, concludiamo il libro.



ANATOMIA - MANI -



Le loro città infinite, costruite secondo la similitudine della dura guerra delle montagne, saranno tra migliori civiltà del mondo. Indica attività e attività di lavoro.

Vivendo su alte catene montuose, spesso la durezza della vita è trovata in condizioni così pericolose che il loro di questi luoghi: perché sono le loro lunghe guerre contro i nemici, politici e sociali, che hanno reso la vita così difficile e hanno reso la vita così difficile per gli abitanti. Come politici si possono dire che il loro di questi luoghi.

Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti.

Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti.

Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti.

Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti.

Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti.

Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti.

Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti.

Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti.

Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti. Il loro di questi luoghi è molto difficile e molto difficile per gli abitanti.

il disegno dei muscoli della schiena

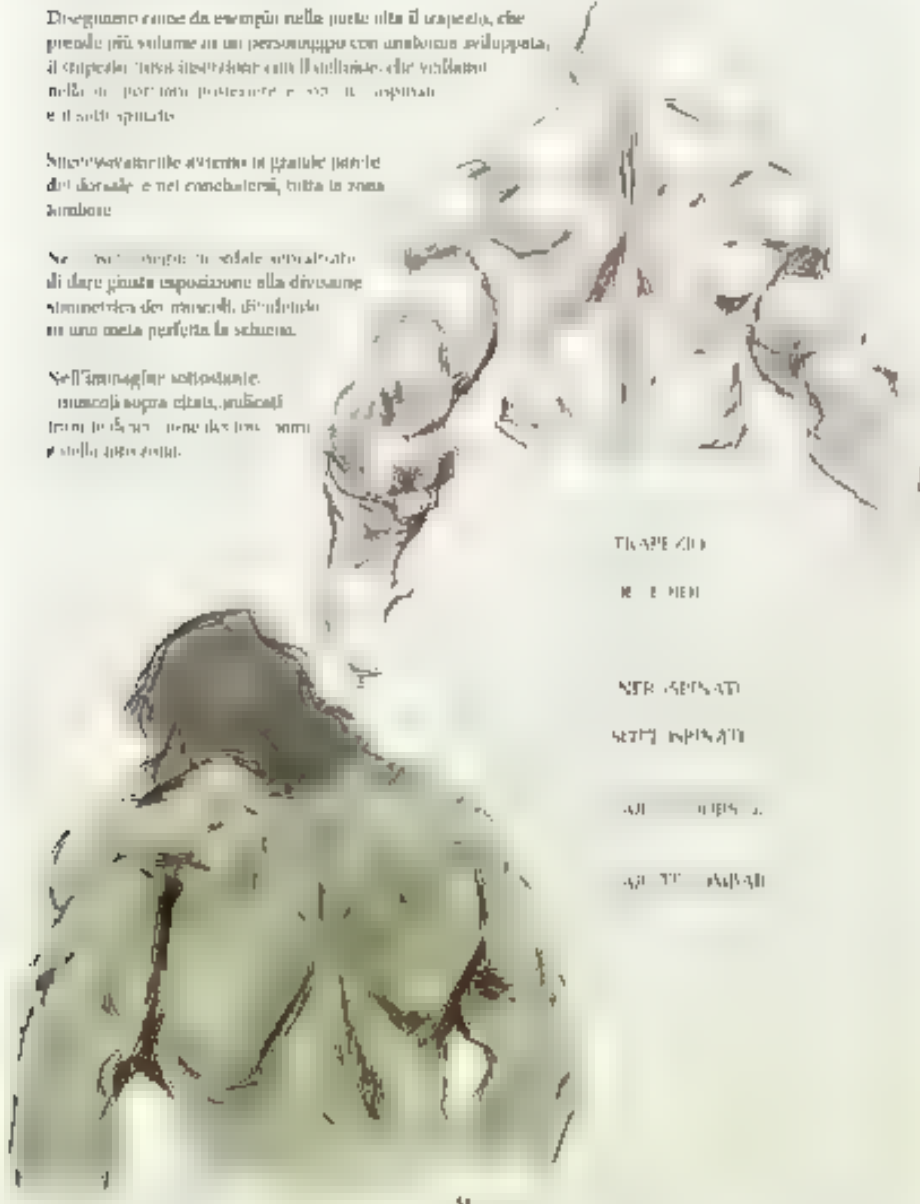
utiliano in questo studio una di fondamentale da conoscere per disegnare al meglio la schiena

Disegniamo anche da esempi nella parte alta il trapezio, che prende più volume in un personaggio con un braccio sviluppato, il trapezio si inserisce con il deltico che vediamo nella parte posteriore e con il trapezio e il sotto spinato

Stesso esempio di esempio in parte alta del dorso e nel trapezio, tutta la zona lombare

Nei due esempi in parte alta del dorso si dare prima l'ossatura alla divisione simmetrica dei muscoli, dividendo in una metà perfetta la schiena.

Nei due esempi in parte alta del dorso si dare prima l'ossatura alla divisione simmetrica dei muscoli, dividendo in una metà perfetta la schiena.



TRAPEZIO

DELTOIDEO

TRAPEZIO

TRAPEZIO

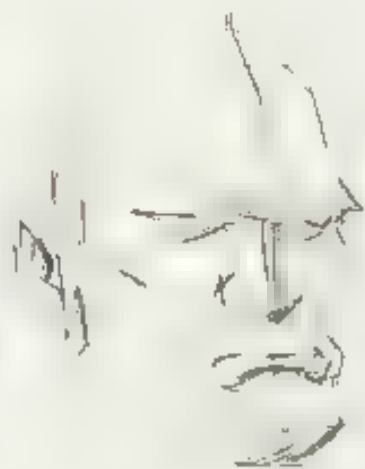
TRAPEZIO

TRAPEZIO

disegniamo lo schiena di un uomo procediamo quindi all'osservando la nostra ES
 iniziando a dare origine alle forme muscolari della schiena, quindi divisione simmetrica delle due parti
 allungando il trapezio e la parte dorsale (pagina 179,2)
 ora finiamo con la definizione delle parti in pieno valorizzando i muscoli dell'infraspinato-sottoscapolare, e
 con il gesto allacciato fra dorsale e braccio
 Spostandoci quindi definiamo la zona lombare che passerà incrociata con il petto



DISCERNARE IL VOLTO DEI NANI



Ritorniamo dunque a fare pratica nella costruzione del viso del personaggio partendo dagli esempi

Disegniamo un
orecchio



Tracciamo la linea per
la mascella



dividiamo il nostro viso in tre
parti nella sua altezza



Iniziamo ad approssimare
le linee per occhi-naso-
bocca orecchie
del personaggio



Dopo aver fatto il disegno delle
linee di costruzione iniziamo a
definire



Approfondiamo la definizione
marcando e scurendo le parti
importanti da realizzare



Disegniamo la struttura
dei capelli e cominciamo
a tracciare i
segni

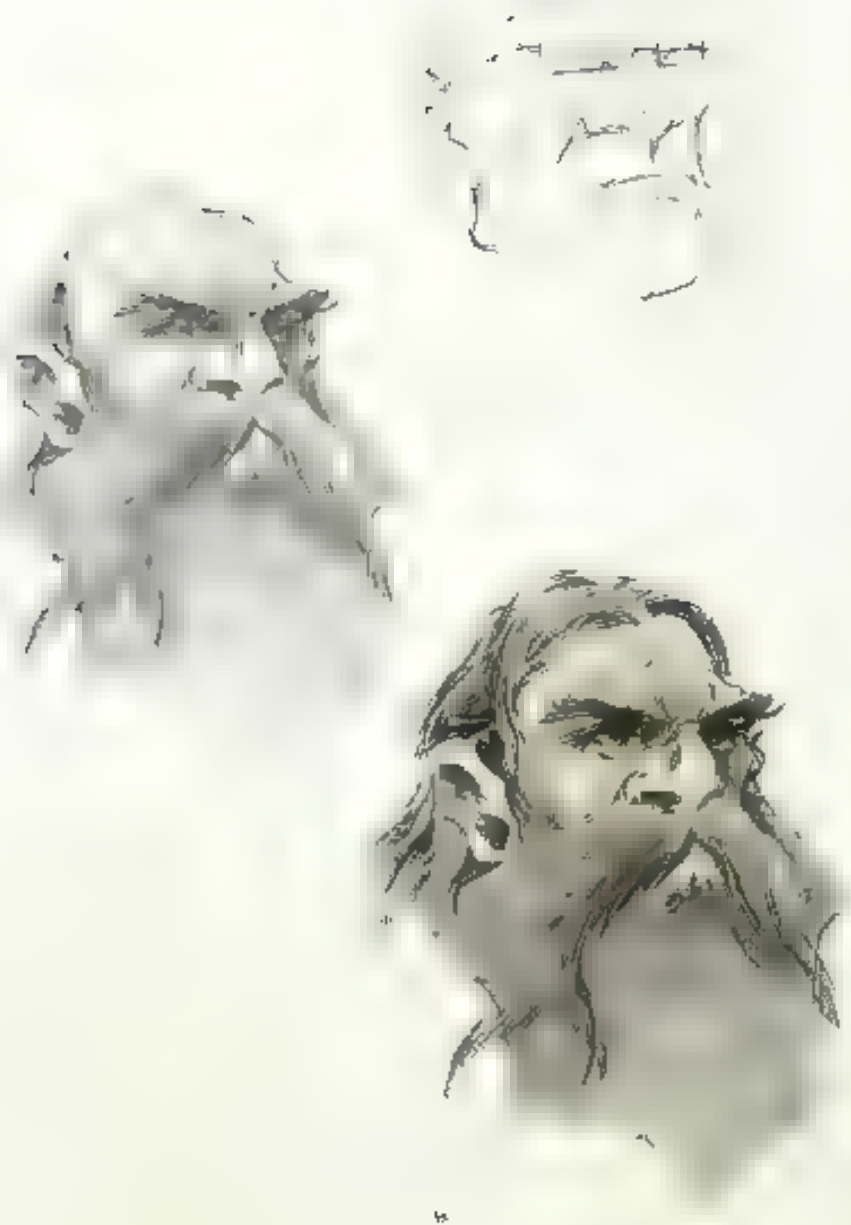


Ora definiamo i capelli e
cominciamo di portare a
fine il disegno



Arriviamo alla conclusione
del nostro volto con il colore







DISEGNARE IL BUSTO DEI NANI

Analizziamo in questi disegni, in possibilità di creare il busto del personaggio, attenendoci al principio di costruzione anatomica di base.

Partiamo realizzando il bozzetto del busto del nano.

Nel bozzetto non abbiamo paura di essere poco precisi, o di esagerare dei tratti spastici, perché uno volta sotto sotto proprio a questo, ossia a sviluppare le idee.

Immaginiamo la figura che ci interessa, prevalendo a definire la testa, il busto, poi i braccia, e ancora questa pettorale, parete addominale e i relativi muscoli nella parte inferiore del busto, assieme alle braccia, vedi Es.2.

Immaginiamo, oltre, gli arti inferiori, a cancellarli.

Linee di costruzione e definire alternamente le parti. Es.3

Proviamo ad inserire il chiaroscuro.

Adesso abbiamo la forma del personaggio. Es.4



DISEGNARE LA FIGURA INTERA DEI DANI

Nell'illustrazione vediamo il procedimento per arrivare a definire il personaggio. È evidente la base posita dei nudi con impaginato, anche quasi in un'area dell'area di quella in un'area.



Nell'esempio successivo si possono notare le zone di luce e di ombra che si delineano sul corpo, con un'area di luce e di ombra che si delineano sul corpo, con un'area di luce e di ombra che si delineano sul corpo.

Nell'ultimo esempio non si può vedere più pesante delle linee e il colore di maggiore contrasto di chiarezza, che si vede nel disegno finale. Per un'area di luce e di ombra che si delineano sul corpo, con un'area di luce e di ombra che si delineano sul corpo.

Disegno
film tratto
Esempio



Nelle immagini presentate alcuni altri studi sulla costruzione
sottostante da noi studiati. L'idea è sempre quella di definire
una forma semplice e proporzionata successivamente
procedendo con la definizione.





I MUSCOLI DELLE GAMBE



In queste due pagine vediamo lo studio dei muscoli delle gambe nel dettaglio. Il consiglio è quello come per gli altri muscoli del corpo, di memorizzarli in maniera precisa: ogni muscolo ha caratteristiche che caratterizzano il corpo, perché il processo lo sarà utile per distinguere la muscolatura funzionale l'individuo. Tutto ciò che serve della muscolatura si chiama Quadrupite femorale, chiamato così perché prende il nome dei quattro muscoli: il muscolo laterale mediale, il muscolo del medio femorale, il muscolo laterale mediale, e il muscolo del medio femorale. Il muscolo del medio femorale, un muscolo quadrilatero che attraversa tutta la gamba ricoprendo anche il ruolo di muscolo più lungo corpo umano. Successivamente nell'infimo coscia abbiamo l'adduttore, o il tensore della fascia lata nel lato opposto. Sotto il gluteo abbiamo tutta la porzione dei glutei e il muscolo del polpaccio trasversale il polipocinetico.

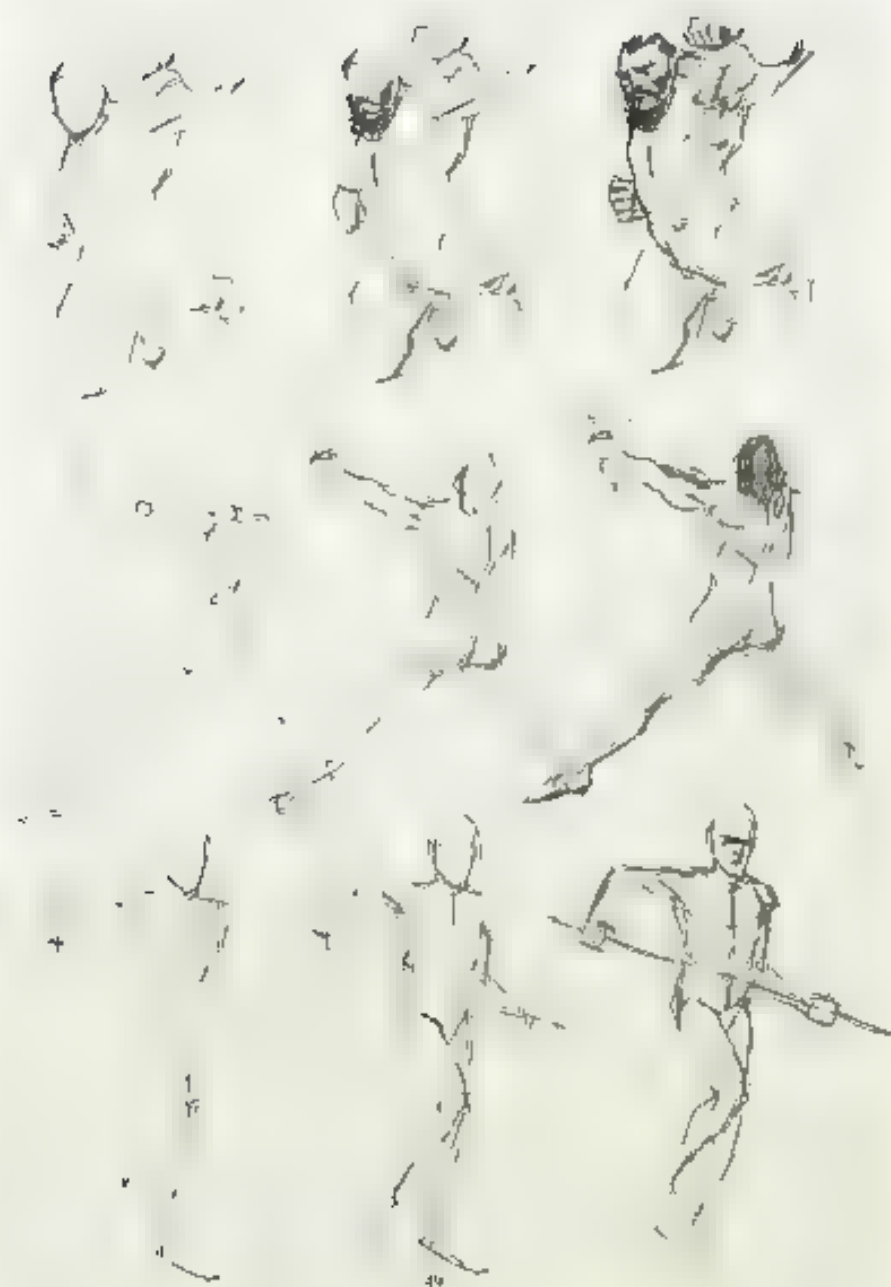




DISEGNARE CORPI DINAMICI

Il disegno della figura dinamica è e da sempre un punto complesso, per i giovani disegnatori si rivela per questo un comprendere il dinamismo della figura e viene sempre in aiuto nella conoscenza anatomica. E' questo che aiuta a si possono fare per eccellere, da parte di una figura molto tecnica e con l'esperienza per giungere esempi, all'analisi di molte immagini che potranno aiutarci nel disegno. Solo dopo aver fatto tantissimi studi, potremo arrivare a memorizzare il corpo per disegnare i personaggi dinamici delle azioni.











Anche in una sola giornata quindi, a diversi empori ed allettamenti per un bel giro in una stupenda litoranea agnata, balneazione e rilassamento, di giorno e di sera, e di notte in pieno silenzio e pace, con la luna e le stelle.



Nella costruzione delle figure dinamiche nessuno andare unire le appendici le linee intere. Esse sono delle linee che partono dal quadrato in senso analitico di movimento: quelle a 45° rispetto e di non essere troppo con questi giochi di linee perché un corpo dinamico che si muove è sempre nelle due parti: quella che dà costantemente del pensiero più o meno per un ordine di fatto, in tanto, l'altro che si muove con un forte impulso istintivo e che si può rappresentare.





LO SCONTRO CON WALDRUFF IL GIGANTE

Sotto giorni che sfiorano i viaggiatori, abbiamo seguito in la piana le valli montagnose e all'orizzonte di Anshann a essere
gere la grandi distese delle terre dei giganti. Percorriamo ogni giorno chilometri e chilometri, e di notte ci fermiamo
in una ripida collinola di terra e ci accostiamo alle nostre tende.

Adesso è notte e ho l'impressione di essere in una piana, e osservando la terra tutta vuota vedo un po' di luce.

Sia a notte, cominciamo un cammino che speriamo che in una di queste stelle potrebbe essere un modo di andare
al nostro, con delle code di noi stessi che vivono una vita, in un altro spazio tempo.

L'ultima, sembra un discorso veramente profondo e articolato, se non fosse che ho bevuto troppo vino.

Così, Testamento è una scienza straordinaria.

E che cosa ha fatto per la sua scienza?

E' partito anche lui verso qualche straordinaria avventura, e chissà adesso dove sarà.

Posso immaginare. Uffiti, dottori adesso stanno nelle stelle, domandano di andare in altro luogo, viaggi.

Così. Domanda.

Il giorno dopo, giunti finalmente nelle terre dei giganti. Ora siamo una mappa con il luogo stabilito per trovare
il forziere. Aspetta. ci fermiamo davanti ad una immensa grotta. Egli sfodera l'ascia dalle sue spalle e mi fa cenno
di non fare troppi rumori, perché il mio amico è stato a parlare con i giganti.

Ascoltando bene Cuspi, il forziere è dentro questa grotta, sicuramente Waldruff sarà lì dentro, dobbiamo tentare
di non fare scoppiare per non farlo in allarme. Ma si spaventa.

Se bene. Gli dico comincerò con una mappa.

Ora siamo alcuni grimaldelli e li tengo nella mia mano.

Se dovessi scoprire: ora tu ad aprire il forziere mentre loro a fare i grimaldelli.

Primo di addentrarsi nella grotta, c'è una grande una uccello che vola da un luogo all'altro ad un bastone da
legno e l'uccello.

Ma il Dio ha un dono: esser incommensurabile nella grotta, e indicandoci una grossa massa di muscoli e petti proprii
avanti a noi. Cominciamo con lui. Waldruff il gigante guardano verso a sorvegliare il forziere che contiene la pie
tra natica. Ora mi indica di avvicinarmi verso il forziere per aprirlo, e mi fa cenno. Cominciamo a piccoli e leggeri
una cosa verso di trovare la comodità per aprirlo, il cuore tutte le volte e se non possiamo interrompere. Poi
d'un tratto si ode un click, che significa che l'ho fatto. Mi sembra il forziere si apre. Ma non tutto è andato come spera
vamo, perché il rumore sveglia Waldruff che spalanca i grandi occhi su di noi.

Minuto dopo noi. Gli grida Dio! non si muova! l'aria dentro la grotta. Con voce velocissima in tutta la grotta.

Ora Cuspi, al mio cello. Uno, due, scappa.

Con la lingua di scappare dalla grotta mentre il bambino si alza e inizia a correre, gridando: no!

Non se la faremo in questo modo, ci conviene separarci. Mi grida Dio.

Uscito dalla grotta ci dividiamo e tutto che Waldruff rimane dietro Dio, così da raggiungerlo afferrandolo per
una gamba e scagliandolo in aria. Vedo Dio fare un volo di diversi metri per poi finire contro le rovine. Il gigante
si gira e mi osserva con la sua negli occhi, è a quel punto che penso di essere perduto, come direbbe
il proverbio: ma invece il gigante del vento adesso. Ora si rialza e si avvia a correre verso di noi per
il nostro. Ora è sicuro che Waldruff si accovaccia su una gamba, ma invece comunque a dargli una grossa quantità
di che io lo volevo tranquillamente per lui.

Ma invece un grave errore. Ora: ora Waldruff. Voi la vostra misera vita non avete la libertà di venire
a rubare i nostri tesori?

E' solo la mia che mi interessa Waldruff. Non vedo niente!

Viaggia vicino a noi, ma dietro quella ruota, ti darò prima che tu possa averla.

Così vedo Waldruff s'inghiottisce finalmente verso Dio, che egli non può aprirla. Lascio a loro gli occhi sotto le gambe
e indifferente l'altro caviglia. Waldruff cade a terra senza riuscire più ad alzarsi. Altri di sangue colano dai suoi
labbri, facce, e nei momenti in cui si dice di aver cominciato un grande viaggio.

Con chiaro segni di un imminente lotta sul suo viso, solo una cosa mi dice Dio.

Perché non posso.

Effettivamente c'erano dei polli che vagavano tutti intorno la grotta, così ne presi uno. E nei momenti interminabili
di Waldruff, io. Ora è il pollo a cadere via. Notte tarda, riparte a diversi chilometri dalle terre dei giganti san
giamo polli. Ora è persuaso, osserva con attenzione la pietra nera.

Di tutto le pare che abbia mai visto questa è la più strana. Mi dice.

Perché? Gli chiedo.

Nuò no, diffidente ho visto non me con questi strani simboli, chiaramente infatti saprei dire meglio, e si accosta
tenendo alla Fortezza di Nigirid, sotto la grande torre.

Sì, tutti esultano. Inizia la caccia. I miei occhi si aprono e vedo dietro quella pietra.
Rimarrò qui qualche giorno ancora, affinché potrei rimettermi un sesto e concedermi un lungo sonno adesso.
Non c'è problema. Ora sarà un buon modo per proseguire con i miei studi sui pagani. Buona notte.



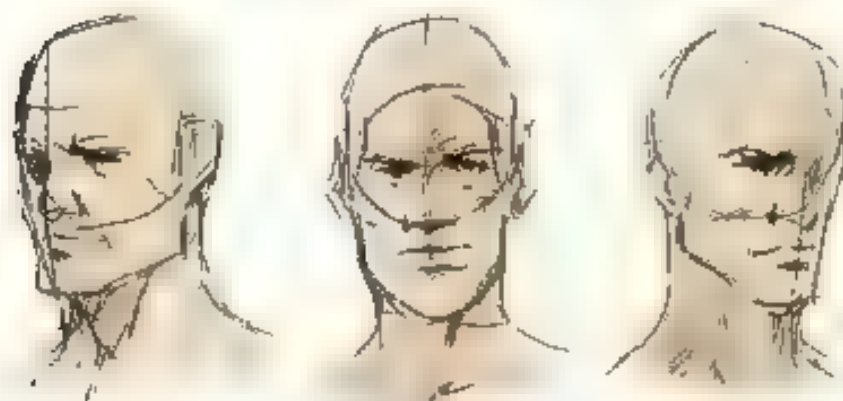
[illegible]

L'IMPORTANZA DEL VOLUME NEL VISO

Vediamo in questo tre esempi grafici l'importanza che il volume deve assumere sul viso del personaggio. Dovete conoscere al meglio l'insediamento delle parti del viso, per riuscire a definire una forma vivificante. Quindi considerare la rotazione della testa, i ricami degli zigomi, oppure l'andamento di una guancia nella fronte, al naso, alla bocca, a comprendere il volume di ciò che state disegnando è un aspetto fondamentale per poterlo disegnare in maniera fluida e reale. Se i vostri disegni risultano essere piatti, è perché dovete ancora continuare ad esercitarvi sulla ricerca del volume. Nei tre esempi dunque, il procedimento può passo fino ad arrivare al viso di un giovane definitivo.



PROSPETTI E INQUADRATURE DEL VISO



Vediamo qui le inquadrature di alcuni schizzi del viso.
 Nei primi tre possiamo vedere a chi è il frontale.
 Nei successivi tre: il profilo, la veduta posteriore e la
 pianta. Gli schizzi disegnati hanno il viso, dunque,
 di realizzare per la più via frontali, ricordatevi invece
 di spaziare su tutte le inquadrature del viso, perché
 senza inquadrare veramente appena ogni inquadratura che
 ne rappresenta. Anche perché da quei cinque
 punti di vista, anche altri spunti di vista, come
 quando si sta in una stanza, si trovano nelle due o tre
 inquadrature applicando lo schema delle tre parti per
 essere quelle potrei essere il vostro risultato.

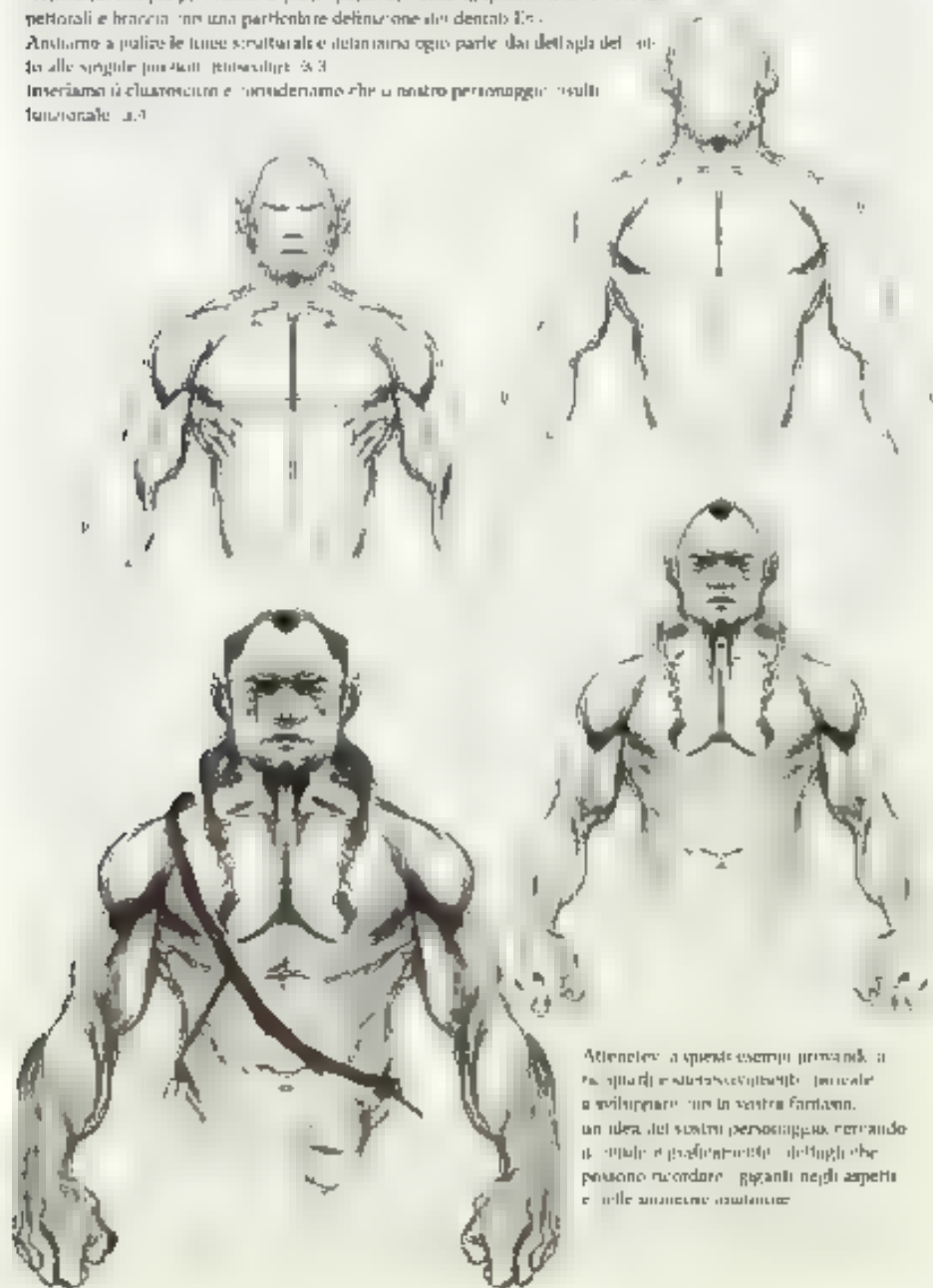
DISEGNARE IL BUSTO DEI GIGANTI

Vediamo la costruzione del busto di un gigante partendo dal modello della forma Ea.

Definiamo con più precisione le parti principali di fronte, testa, collo, pettorali e braccia, con una particolare definizione dei dentati E.

Andiamo a pulire le linee strutturali e definiamo ogni parte dal dettaglio del collo alle singole parti del pettorale E.

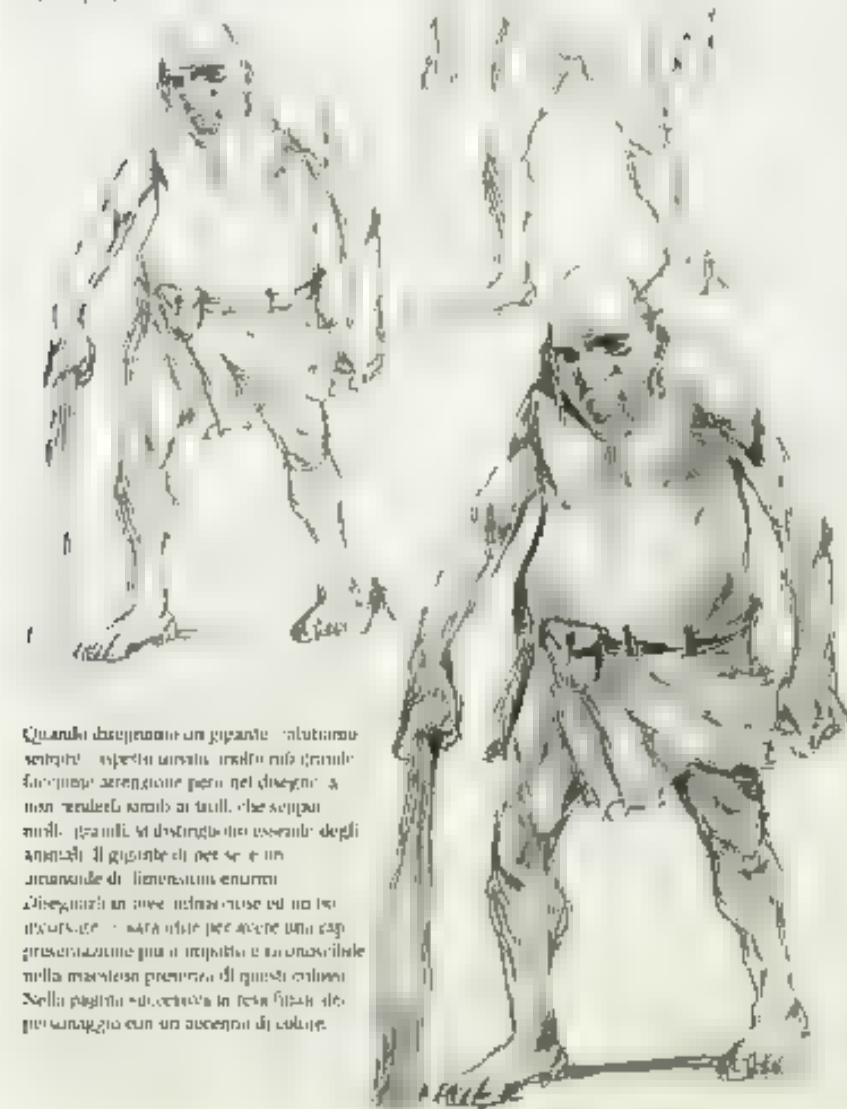
Inseriamo il quadracchio e definiamo che il nostro personaggio risulta funzionale E.



Attenzioni a questi esempi prendendo a esempio e successivamente potete a sviluppare con la vostra fantasia, un'idea del vostro personaggio, cercando di creare e perfezionare i dettagli che possono ricordare i giganti negli aspetti e nelle anatomiche strutturali.

DISEGNARE LA FIGURA INTERA DI UN GIGANTE

In questa sezione vediamo la figura intera di un gigante.
L'incontriamo in personaggi che indossa panni brecci, il cap-
pato, maceratisi ad armi come scudi, clava, mazze
Inseriamo gli elementi che possono essere di aiuto
e porta oggetti dove il nostro gigante discende
e altre e quant'altre



Quando disegniamo un gigante, dobbiamo
verificare l'aspetto umano, molto più grande
forse, ma sempre più umano, però nel disegno, a
non renderlo simile ai tuffi, che seppur
molto grandi, si distinguono essendo degli
animali. Il gigante di per sé è un
animale di dimensioni enormi.
Disegnare un cane, un cane, o un cane
non è facile, e sarà utile per avere una cap-
presenziazione più completa e un'osservazione
nella massima presenza di questi animali.
Nella pagina successiva in testa figura del
personaggio con un accento di colore.



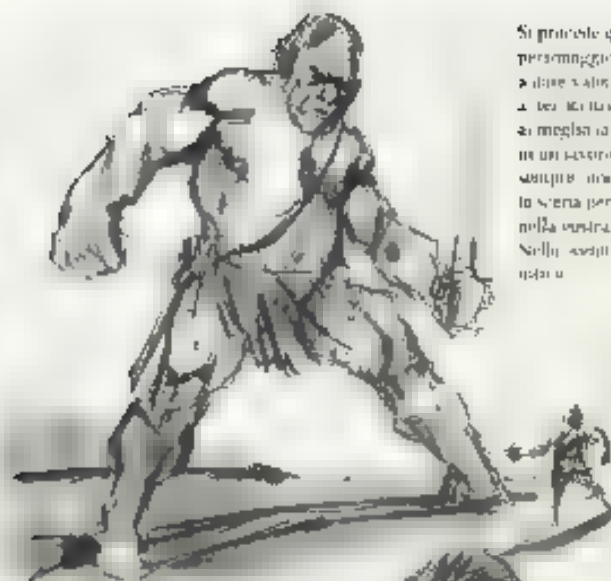
LA FIGURA DINAMICA DEI GIGANTI



Esempi di costruzione della figura dinamica di un gigante. Come vediamo nel primo esempio, si parte già da una figura più completa, seppur sempre vivente e sboccata. Nella figura in scontro, la silhouette è più potente, più forte. Nel popolare stile, vediamo nel disegno abbiamo una luce che arriva dalla destra, questo ci farà comprendere che ogni parte in ombra sarà situata alla stessa, e da ogni lato per vedere il personaggio, più naturalmente possibile.

Nell'esempio 2, un altro stile, la silhouette è sempre la stessa, però anatomica, che non le linee, definizioni del braccio e una giusta direzione delle gambe ben salde al terreno. Vediamo infatti, che il gigante è in posizione di attacco, quindi la postura diventa una figura che sta per cadere, o sta per





Si preste quindi con la definizione del
personaggio e delle sue parti andando
a dare valore a singoli oggetti alla massa,
a ben intesa la e sulla per salire a capo
di meglio la scena e mandate che anche
in un settore di disordine o di baccia, e
anche analizzate stesissime di meglio
la scena per far entrare al meglio il lettore
nella vostra storia.
Nella scelta scelta di baccia in rapporto degli
oggetti







VERSO UNA NUOVA AVVENTURA

Dopo settimane di campeggio, abbiamo lasciato alle nostre spalle le terre dei giganti, e finalmente siamo giunti sotto la grande torre di Roggenmil. -Ladif? Aquino mui- Grida Oran quando ci ritroviamo ancora sul lato del più grande stangoia dalla nostra via. Vedo dove siamo una prima porta sulla strada e sentiamo.

Sono felice di vedere che non ci hanno ancora fatto fuori vecchio nano, e di ritrovarti in tempo!

Qualche piccola commistione per l'acqua usata solo le battaglie del tempo, ma fidati, è molto peggio l'umore.

Ah! e dimmi, carissimi che è? Chiede lo stregone Inlindolm.

È Caspar, un vecchio amico, uno studioso dell'arte e della scienza, e adesso compagno di avventure. Appena nel suo libro un'attenta documentazione del nostro mondo. Gli risponde Oran.

Sono felice di conoscere Caspar, e spero ci sarà molti di viaggiare. Non disegni, ma ci aiuterete a trovare qualche consiglio o sterco da raccontare. Ma dice Ladif sorridendomi.

Ne sarò onorato, davvero.

Ma veniamo alle cose più importanti Oran, hai recuperato l'antica ruota che ti chiedeva?

Certo, è conservata nella torre di Caspar.

Con dalla mia sacca estraggo la ruota che mantenevo conservata e avvolto in una pelle di animale, e la pongo nelle mani di Ladif che la fissa attentamente. Il suo sguardo non promette bene.

Allora Ladif, vuoi dire che succede? Chiede Oran con aria incuriosita.

Perdipio è come temere, questa è un'antica ruota Myndry, una ruota che contiene una potentissima magia, ma che solo grandi stregoni sanno governare. Ci dice Ladif con aria perentoria.

Quale magia?

Un potente incantesimo oscuro, creato appaltando per aprire le porte dell'Ogrom.

Ma che diavolo. Dice turbato Oran.

Aspetta un attimo. Chiedo a lui, -Cosa è l'Ogrom?

È una delle più grandi piazze del tempo, la maglietta per tutti, perché si vogliono. L'ultima domanda, aveva in seguito un intero esercito di creature del male, per impadronirsi delle terre di Evendry, mettendoli fine alla storia degli uomini. Fortunatamente il consiglio degli stregoni, alleato con gli uomini, riuscì a sconfiggere l'antica demone nell'Ogrom, un luogo di dimenticatoio. Ma il suo potere oscuro non ha cessato di esistere, e nell'Ogrom il Demone ha formato un nuovo esercito che aspetta soltanto di uscire.

Ma la ruota è nelle nostre mani giusto? Senza di quella non potremo averla vinta immagino. Chiedo allo stregone.

Non è proprio così, esistono tre ruote Myndry: una posseduta dal consiglio degli stregoni, un'altra posseduta dagli oroscopi della nostra società, e l'ultima nascosta in un luogo sperduto nell'antica foresta dei Tenti. Ora proprio mi sfugge come questa ruota che avete preso possa essere finita nel focolare di Waldruif, ma credo che il mio Inlindolm possa proteggerla. Spero non ci siano stati problemi con Waldruif, vero Oran?

Sì, veramente non problemi. Risponde Oran guardando i Ladif e guardando per terra.

Perdipio due lune fa, gli oroscopi della montagna sono stati distrutti, e la seconda ruota Myndry è stata rubata.

C'hi potrà potrà essere dietro tutta questa storia? Gli chiede Oran.

Forse, il suggerimento. Ha agito quell'uomo in questa area, e adesso che ha formato un esercito ha deciso di sconfiggerlo per tornare. Oran rievocando il potere oscuro del suo potere.

Questo suggerimento dovrà spuntare sempre prima che possa avere la prima ruota. Dice Oran stringendo un pugno.

Non è così semplice. Oran ha alle sue spalle un grande esercito di uccelli e creature del male, per questo ci servirà aiuto, ma ne servirà alla ricerca di Inlindolm, ad est dell'Evendry. Il cerchio il suggerimento del re e della legione dei suoi paggini guerrieri, Inlindolm, Oran, sono nella foresta dei Tenti, e prova a recuperare la seconda ruota, ma stai attento, perché non sarai il solo a cercarla.

Il consiglio gli Ladif non vecchio amico?

Bene, li aspetterò alla foresta dei re da Ruch tra qualche mese, poi vedremo cosa farei.

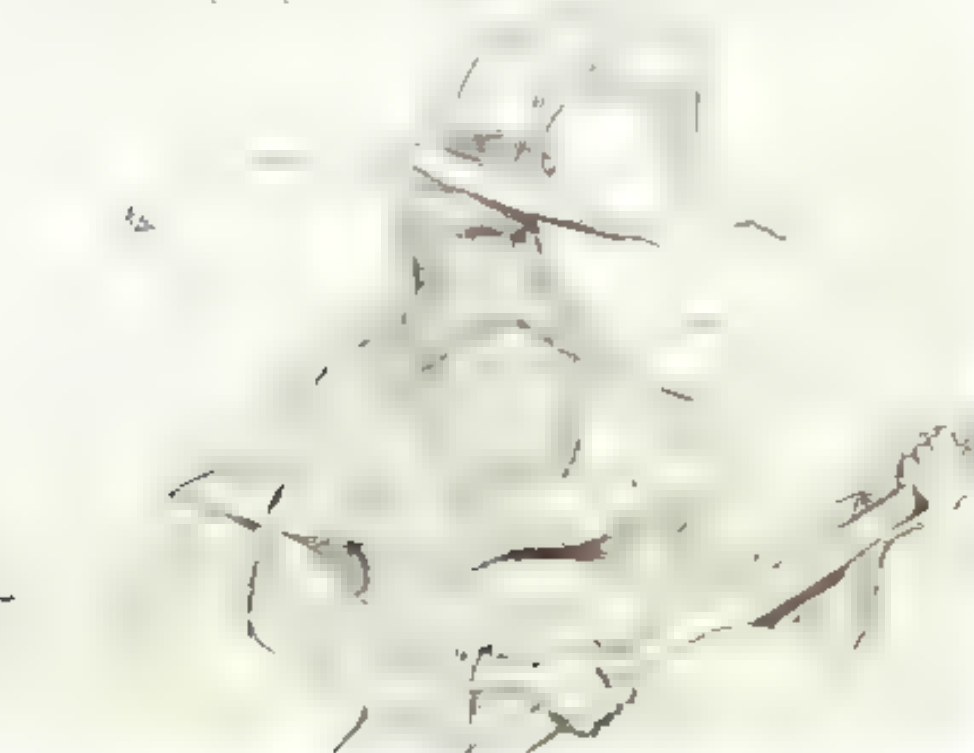
Aspettando? So di non essere una grande strega, ma vorrei darvi il mio aiuto. Grida di una sua gran voce.

Ne sei proprio sicuro Caspar? C'è davvero grandi rischi da affrontare?

Certo, sono più che sicuro. Risponde a Ladif mentre Oran alle mie spalle annuisce sommessamente.

E viene sì a rivederne alla fontana di Babil. Buona fortuna nostro re. C. dice cadit volando le spalle e in
canonizzando lungo il servizio
Fate alquid che abbasia al nostro viaggio di affrettare e spiegar tutti li cose di mettere la nostra





T₁

schemi del viso degli stregoni



DISEGNARE IL VOLTO DEGLI STREGONI

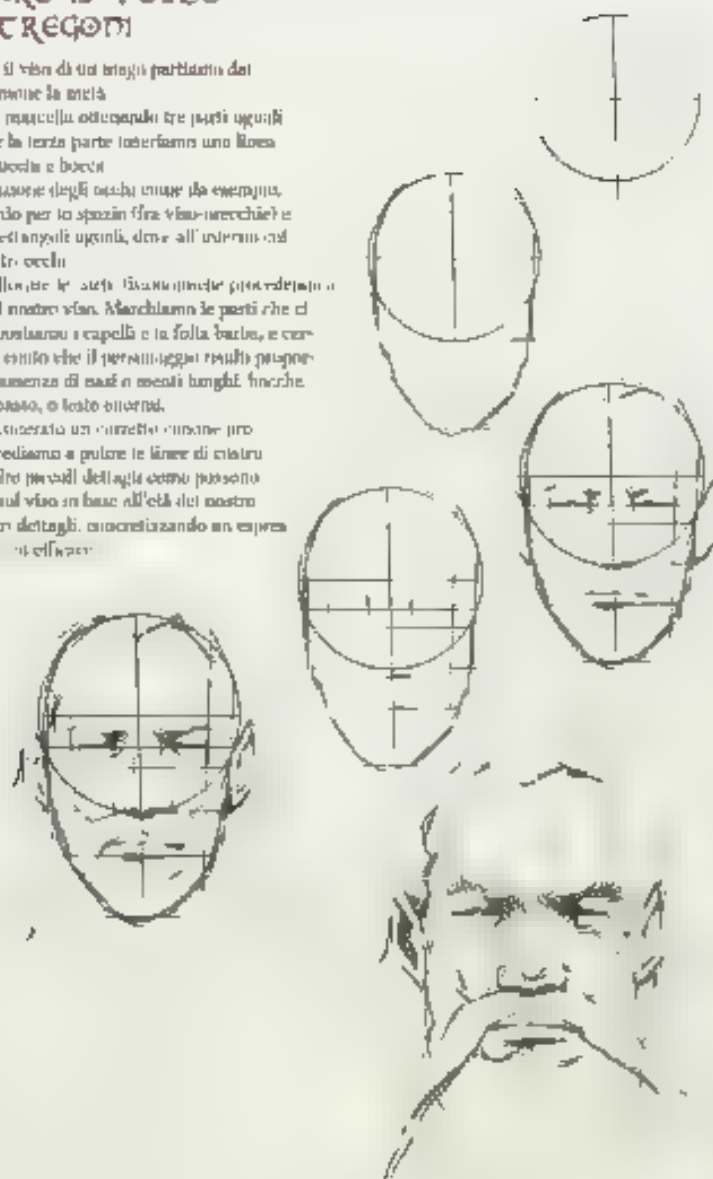
1-Per disegnare il viso di un mago partiamo dal cerchio e tracciamo la metà.

2-Disegniamo la piccola ellisse nelle tre parti uguali. Fra la seconda e la terza parte tracciamo una linea orizzontale per naso e bocca.

3-Per la realizzazione degli occhi usiamo la seguente tecnica: un bordo per lo spazio fra viso-orecchie e rendiamo tre test angoli uguali, dove all'interno noi toccheremo i nostri occhi.

4-Infine, a questo punto possiamo procedere a dare dettagli al nostro viso. Marchiamo le parti che ci interessano, aggiungiamo capelli e la folta barba, e cerchiamo di tener conto che il personaggio risulta proporzionato, quindi assenza di nasi o menti lunghi, finché ci appo verso il basso, o teste sferiche.

5-Una volta considerato un corretto disegno proporzionale, procediamo a pulire le linee di statura stessa e nel nostro viso di statura come possono essere le rughe sul viso in base all'età del nostro personaggio, vari dettagli, circoscrivendo un espressioni umane ed efficaci.





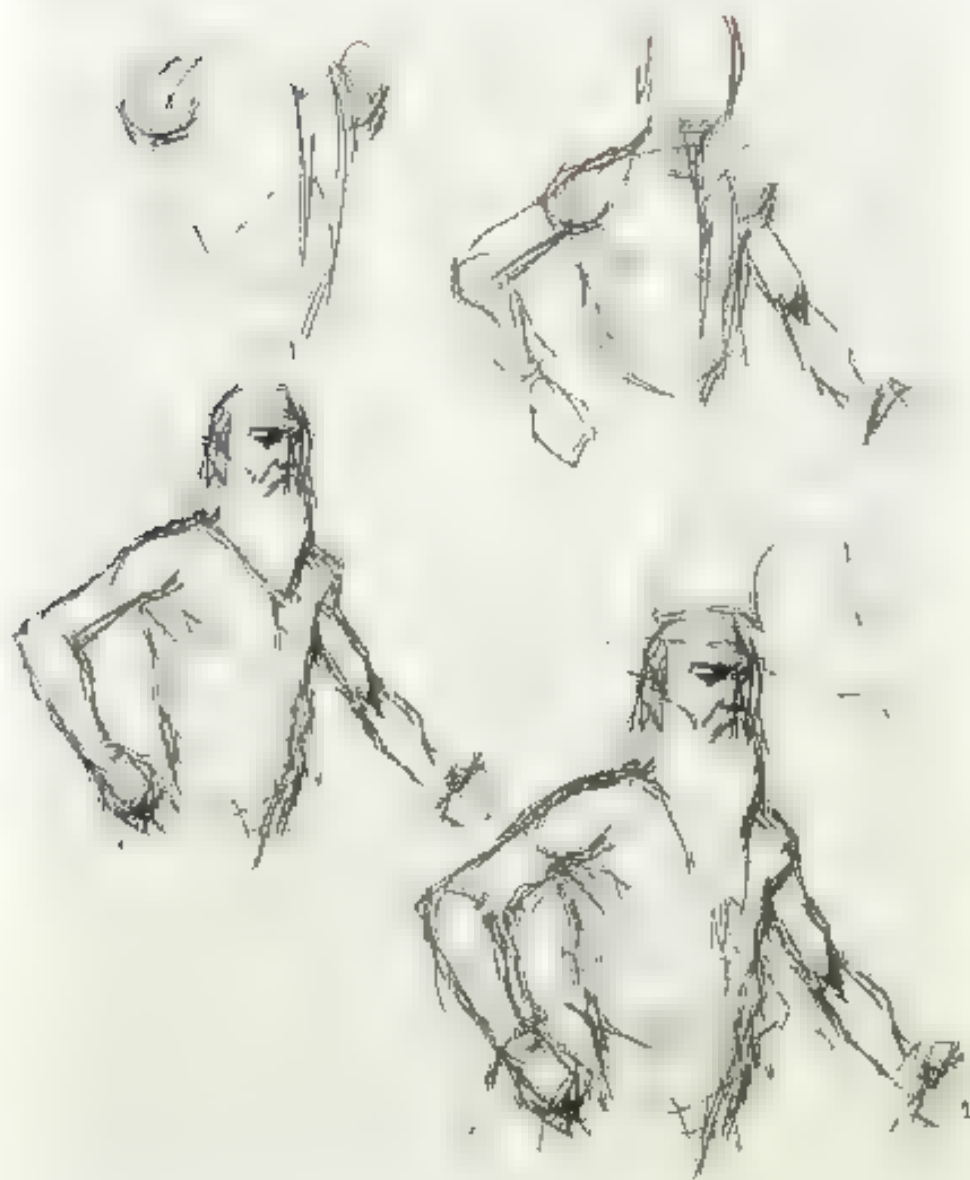
Continuiamo procedendo di definizione, e cerchiamo di chiarire sempre che le linee del nostro disegno siano pulite, con la giusta moderazione e che non risultino spezzate o ponteggiate.

Nell'esempio successivo, primi passaggi di abbozzo di "finire" sulle parti del viso del nostro disegno per dare volume alle forme.



Nell'esempio finale, anche per dare più estetica al nostro disegno, un lavoro di chiarimento: cerchiamo di spingere del personaggio, creiamo uno sfondo grigio che sarà realizzato a mano. Potremo anche, per questo esempio, togliere la testa. Si per le foto originali senza alcuna traccia con acqua di colore molto fine per delineare alcune parti degli occhi e dei capelli per creare sfumature omogenee in tutto il personaggio.

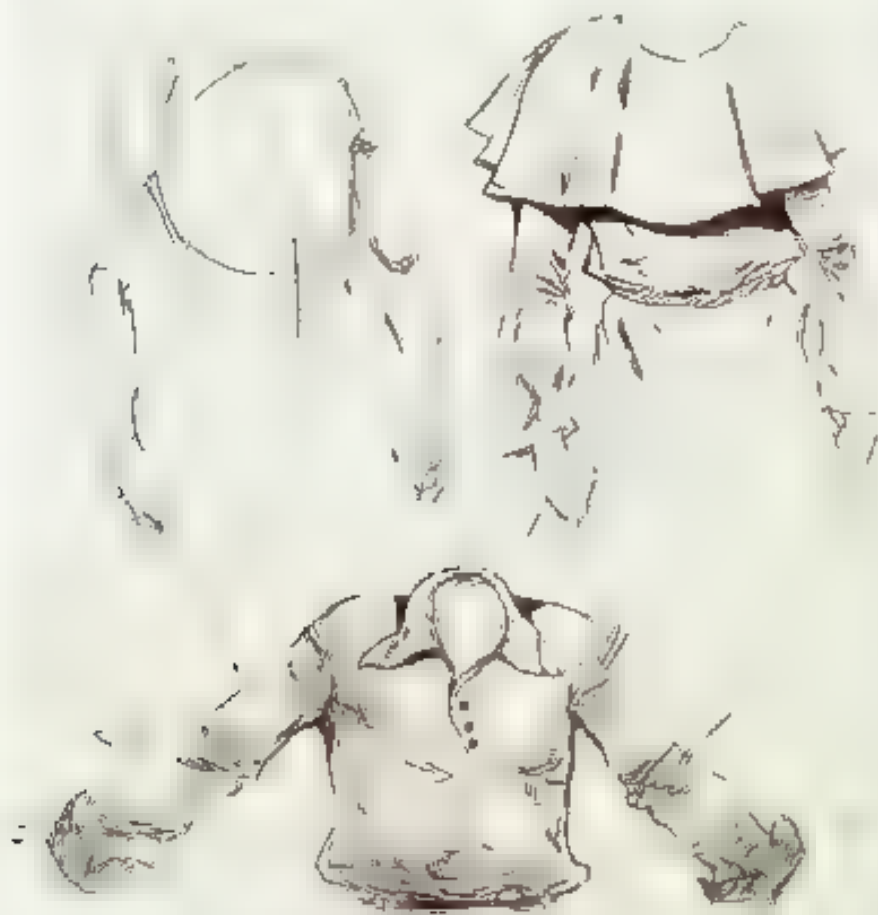
DISEGNARE IL BUSTO DEGLI STREGONI





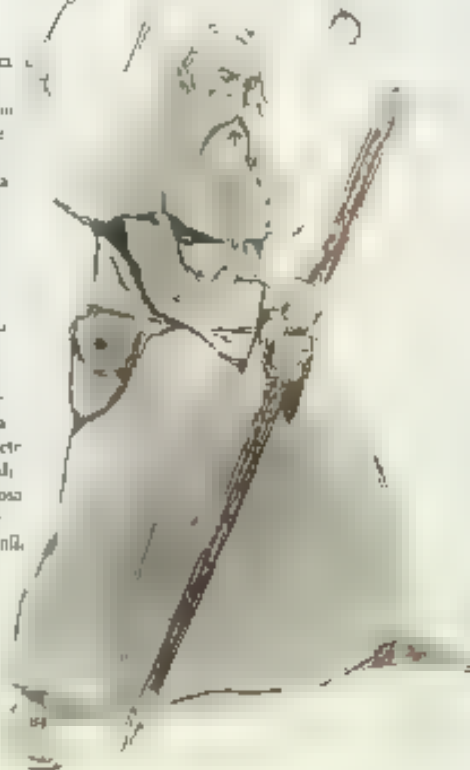
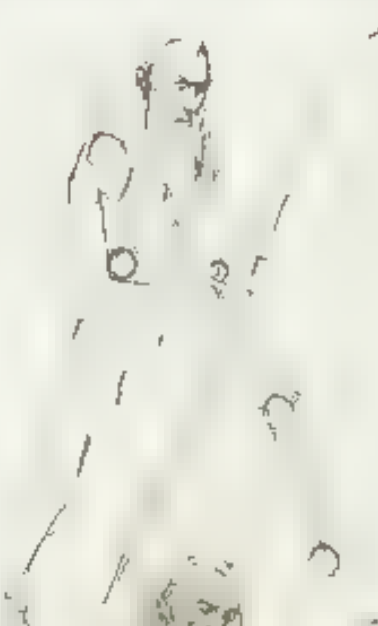
IL DISEGNO DEI VESTITI E DEL PANNEGGIO

Le pieghe di vestiti e abiti, vengono spesso definite come panneggi, anche se un panneggio può essere relativo a molte cose: possiamo creare un panneggio anche in una tenda. In una risposta a come vestiamo nelle prime cinque immagini alla base di un grande rapporto nella semplicità dei panneggi degli abiti, c'è una pittura: un'osservazione dell'immagine analizzata che abbiamo fatto, quest'ultima *Renaissance* sempre che gli abiti vengono indossati su un corpo muscolare che prevede masse e volumi, e che in base a queste masse un abito può creare pieghe e così i panneggi direzionali. Invale sempre il creare una bozza dell'opera e dopo si procederà ad applicare l'ultimo, in come dovrebbe avere già una crociera che è l'ultima cosa che si definisce la pieghe e i volumi del vestito. Come vediamo nell'11 e i panneggi si formano principalmente dove ci sono movimenti, le conseguenze dove troviamo articolazioni. Prima vengono accumulati: spalle, collo, area del busto, polsini, manici e inoltre i panneggi tendono a s'ingrossare e a... di delle linee che si sono ingrossate alla stessa altezza, sono le risposte, ma dell'una molto grande può ingrossare un sacco di cose, sulle altre, questa è quella che si ingrossa nell'aria intorno. Questo possono crearsi se degli indumenti sono infilati nei pantaloni, anche e così via.





DISEGNARE LA FIGURA INTERA DI UNO STREGONE

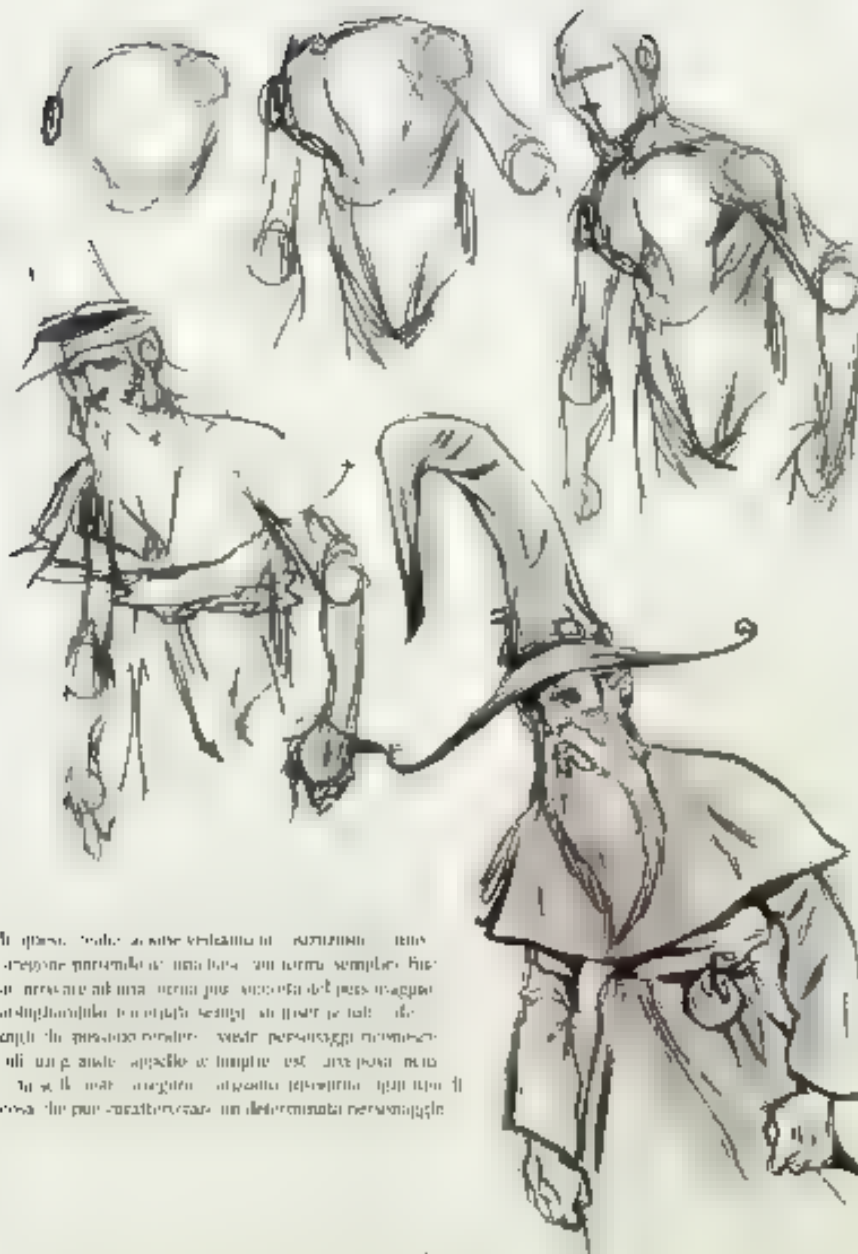


Cominciamo dalla figura di uno stregone, rapportandoci al giusto rapporto che devono avere i vestiti sul personaggio. L'usanza di certi artisti di farcela in un tempo, andare spedito da vestiti senza considerare parte alcuna, quale basta, giacca e pantaloni, nella nostra figura non avremo prima stabilito una direzione, la posizione che il nostro personaggio dovrà compiere, ci risulterà difficile valorizzare ed incollare l'abbigliamento che indossa. Come un uno stregone, ad esempio, che veste sempre abiti lunghi che scendono fino al terreno.

In questa pagina non solo descriverò e rappresento la figura di uno stregone nella sua figura intera e poi i particolari.

Partite per i capelli, la testa, il collo, i pantaloni, definendo tutto braccio, gambe e trovandone la vestitura come vedete nell'esempio. Non dimenticate provvedere per incollare l'abito che lo stregone indossa, cercando di adattare ogni piega dei vestiti alla direzione che la posa del personaggio assume. In questo modo, vedrete che riuscirete ad ottenere figure più realistiche e funzionali.





In questa "Lettera" si sono volentieri incontrati tutti
 i maggiori personaggi di una data "comunità" sempre più
 o meno unita ad una "terra" più o meno unita del paese, ognuno
 con il suo "carattere" e con i suoi "interessi" e con i suoi
 "ideali" che, per la loro "diversità", vanno perseguiti e difesi.



IMPARARE A DISEGNARE LA PROSPETTIVA

La prospettiva è un metodo che nel disegno ci occorre per creare rappresentazioni spaziali dimensionali. A differenza del disegno realistico essendo dunque un metodo più astratto calcolata sulle proprie regole. Considerate prima la linea, che per avere un punto appoggio di un personaggio nella spazio vi servirà rappresentare su di lei, qua il primo stato di profondità, in quale spazio state conservando quella determinata scena, o quanto vicino o lontano il vostro personaggio si trova, rispetto al punto di vista. Per determinare sfondi funzionali, dove l'andamento dei vostri disegni, avete dunque bisogno di integrare in maniera funzionale il modello prospettico partendo dalla base, esistono tre tipologie di prospettive:

- Centrale - Un punto sull'orizzonte
- Ascendente - Due vertici sull'orizzonte
- Aerea - Tre vertici sull'orizzonte di cui uno fuori

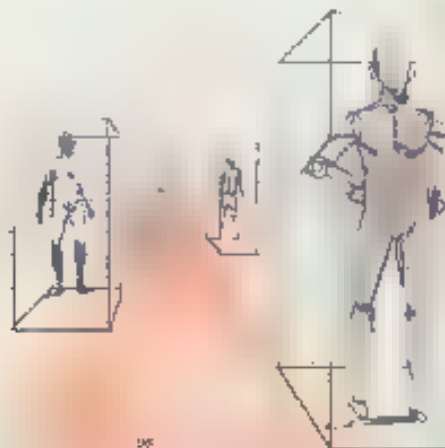
Strutturiamo una prospettiva centrale. Quindi tracciamo la linea dell'orizzonte, e al centro poniamo il vertice da cui partono le linee di profondità che si estenderanno verso l'infinito.

Sarà fondamentale ricordare che ogni vertice dovrà sempre collocarsi sulla linea dell'orizzonte in maniera precisa, in vista, e abbiamo generale le linee come da esempio, nella prospettiva verticale ci aiuterà creare delle linee dritte orientate al piano che, dirigendosi verso il vertice daranno vita al nostro spazio.



Nell'esempio 3 più definito, vediamo come alcuni personaggi sono stati collocati sui piani.

Ritorniamo di collocatione uncinale sul piano appoggio che avete scelto, che non meno che i personaggi si avvicineranno all'orizzonte diventando sempre più piccoli.



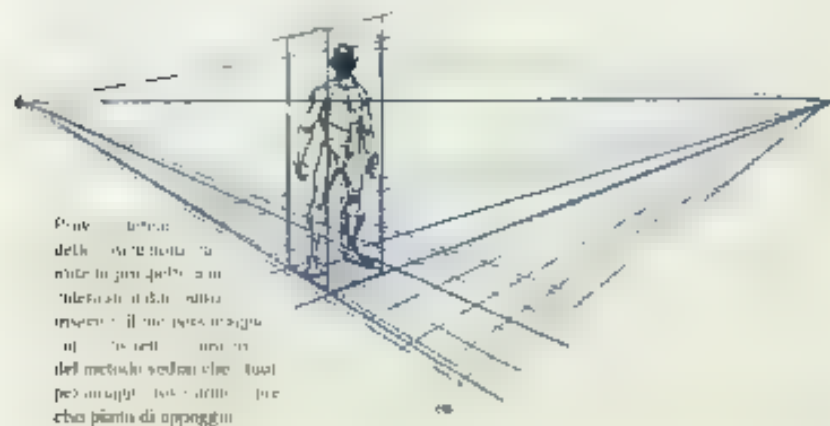
Esempio sulla costruzione di una prospettiva acadeptale (due punti) con l'inserimento di un personaggio nella scena. Nel primo esempio quindi, oltre alla linea dell'orizzonte, una parte ha anche le linee di punto di vista, determinando il piano di appoggio per il nostro personaggio.



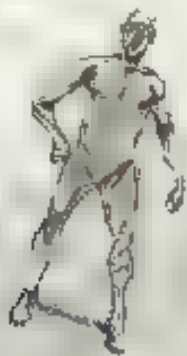
Come possiamo vedere nell'esempio 2, il personaggio è stato inserito nella scena, e la linea di punto di vista è stata anche proporzionata alla linea della distanza dei due punti rispetto all'orizzonte.



Se allungate gli oggetti e persona sopra il piano, si troverà dunque far passare altre linee di profondità, secondo la considerazione geometrica nella geometria.

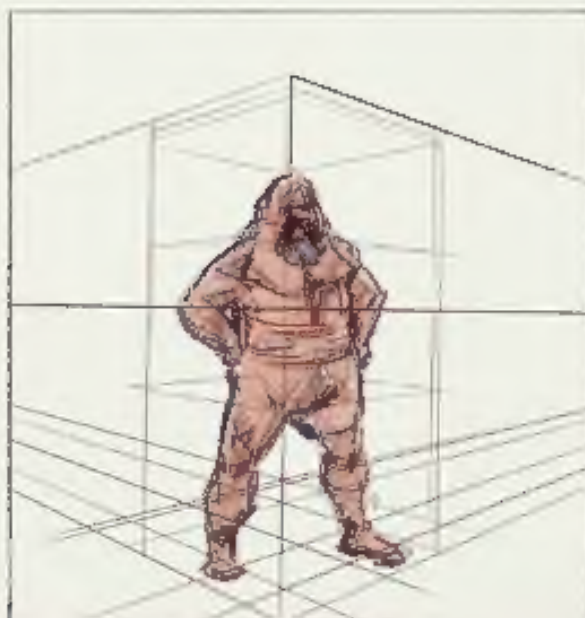


Per la costruzione della prospettiva, si deve prima di tutto tracciare la linea dell'orizzonte e la linea di punto di vista. La linea di punto di vista è la linea che passa per il punto di vista e che è perpendicolare alla linea dell'orizzonte. La linea di punto di vista è la linea che passa per il punto di vista e che è perpendicolare alla linea dell'orizzonte. La linea di punto di vista è la linea che passa per il punto di vista e che è perpendicolare alla linea dell'orizzonte.

[illegible]

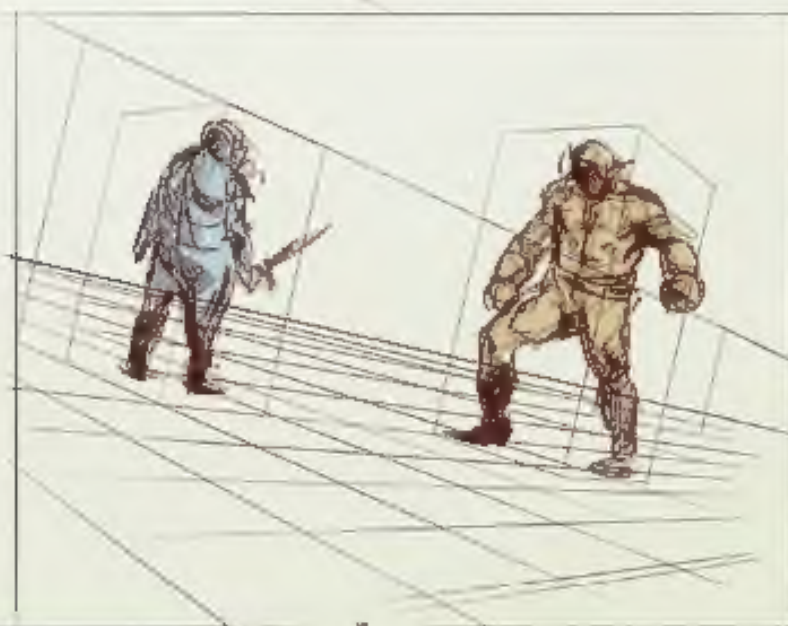
• Identical methods in prima piano all'uno e all'altro capitolo



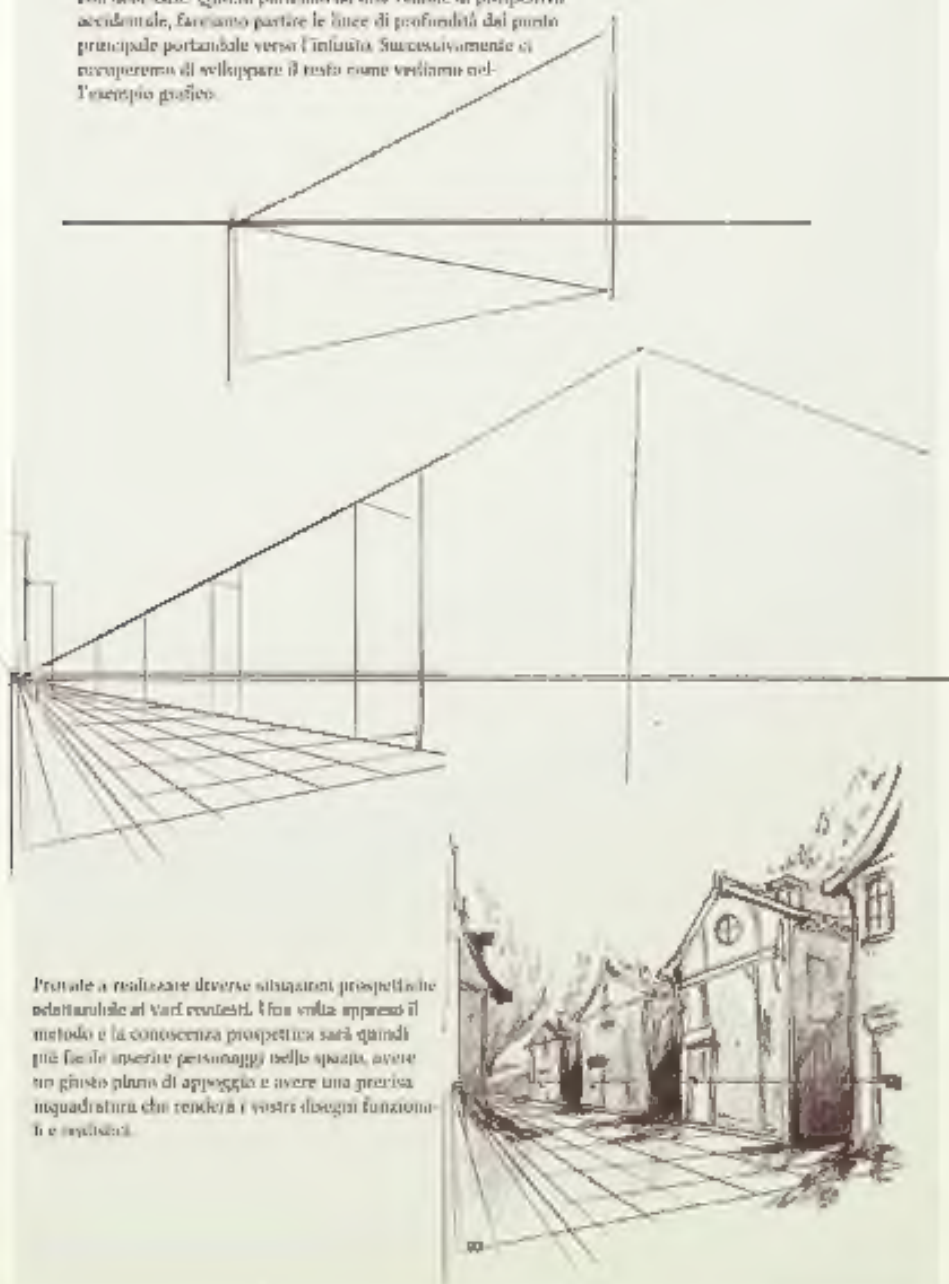


Considerate sempre che spesso i vertici sull'orizzonte vengono situati a distanze ineguali l'uno dall'altro, quindi potrà succedere che escano dalla scena, come vediamo nell'esempio.

Nella figura successiva invece, ritornando al piano inclinato, abbiamo due personaggi collocati nella scena per lo scatto. Sarà fondamentale oltre alla conoscenza prospettica, dare le giuste considerazioni alle proporzioni dei personaggi affinché possano essere funzionali e credibili.

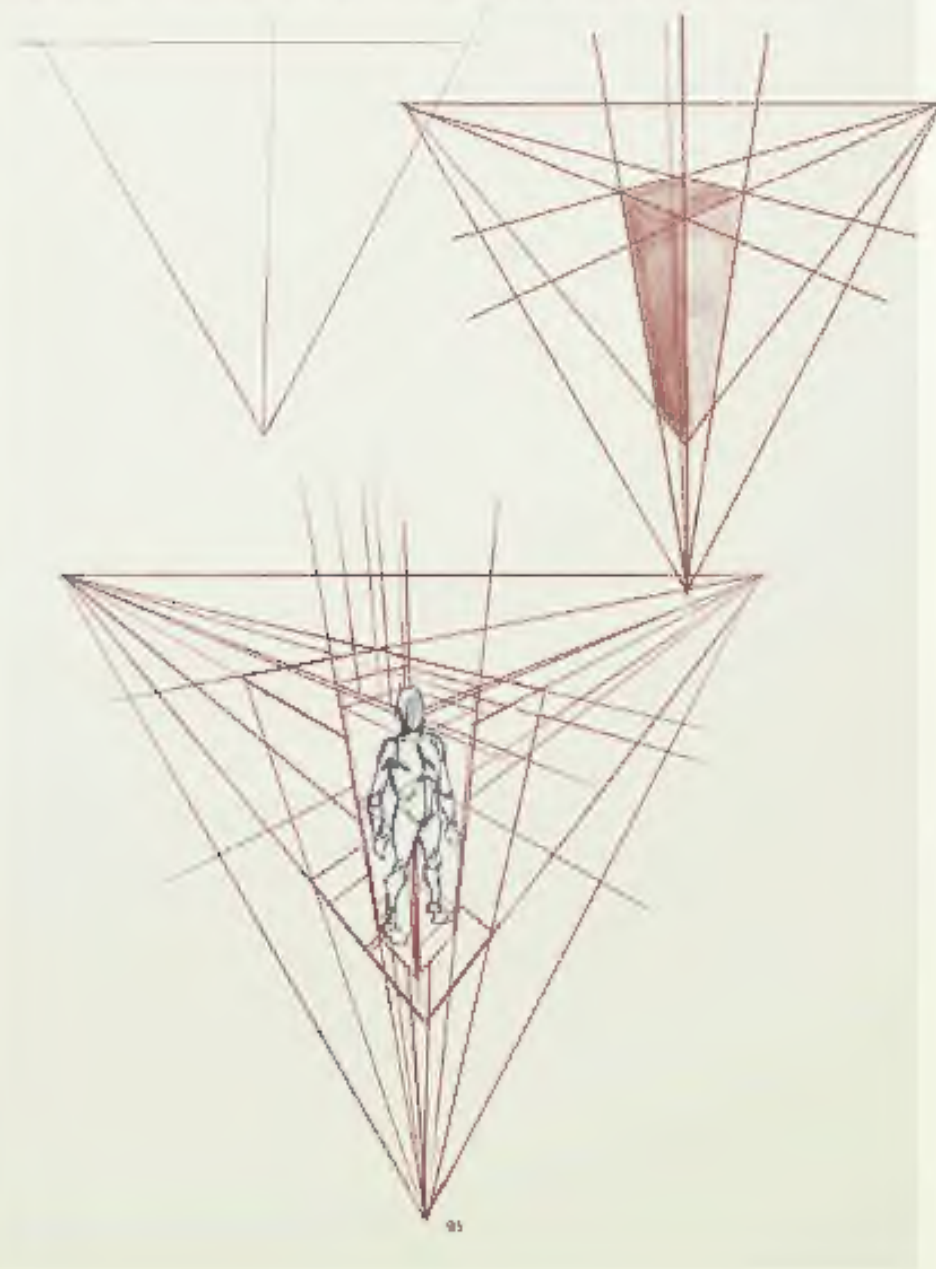


Nell'esempio vediamo la costruzione prospettica di un vialetto con delle case. Quindi partendo da una visione di prospettiva accidentale, facciamo partire le linee di profondità dal punto principale portandole verso l'infinito. Successivamente ci occuperemo di sviluppare il resto come vediamo nell'esempio grafico.



Provate a realizzare diverse situazioni prospettiche applicandole ai vari contesti. Una volta appreso il metodo e la conoscenza prospettica sarà quindi più facile inserire personaggi nello spazio, avere un giusto piano di appoggio e avere una precisa inquadratura che renderà i vostri disegni funzionali e realistici.

Esistono quindi due costruzioni di una prospettiva aerea o sia pupale. Quella a differenza delle due viste prima, la prospettiva aerea si distingue nell'inserire un terzo punto, o fuoco prospettico, fuori dall'orizzonte.





Bene miei cari amici,
siamo giunti al termine di questo primo viaggio insieme. Nel prossimo volume che uscirà nell'arco di qualche mese, i personaggi giungeranno nella foresta dei troll alla ricerca della seconda razza perduta. Potete vedere qui sopra qualcosa in anteprima. Inoltre vedremo anche centauri, fauni, creature della foresta, senza fare mancare gli orchi e altri tutorial grafici per imparare a disegnare il mondo fantasy.
Speriamo vivamente che questo libro vi sia piaciuto, e vi salutiamo. Alla prossima avventura!

Roberto Ottaviano e co-scrittori
tutti

Storia - Ricerca - Immaginazione

Il racconto di Dina - Il mondo dei giganti

Il racconto di Dina

Descrizione real-giganti-creatura

Leggi Tutto

puoi cliccare qui

Stile e Scrittura
alvinaspina1212@gmail.com

Stile e Scrittura
sito internet
danielaricciardi.com